# 电子游戏与电脑游戏

## 科学时代

2003.6

权威最速攻略

灵魂力量2

.hack//绝对包围Vol.4剧情攻略

怒首领蜂大往生

钢铁咆哮2最速暴机攻略

勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心

街头余鸿加强版究

震撼特报

南梦宫并入世嘉!!

昔日劲敌化友为盟

特别企划

眼睛想旅行 探访韩国街机厅

来!和远端的好友联机玩TV游戏啦!

全新动作全线曝光 寂静岭3

恐龙危机3/生化危机网络版

SNK VS. CAPCOM

电脑战机/新约圣剑传说

鬼武者2/创造球会3/骇客帝国

机动战士高达SEED

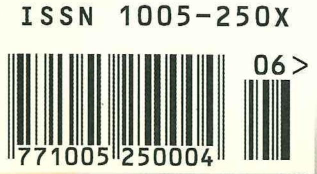
首都高速ZERO ONE

一书三宝
电子游戏与电脑游戏
电子游戏一点通
VCD
仅售10元

专访 和田洋一

SQUARE-ENIX公司正式运作

ISSN 1005-250X






继续我们的旅行

キノの旅

—the Beautiful World—

## 诚聘游戏精英加盟电电!

**文字编辑**

1.热爱游戏,对游戏杂志的发展有独到的见解;
2.思想新锐、敬业,有较强的文字整合能力,具有团队协作意识;
3.具备一定日语能力,能够自行翻译相关的游戏资讯。

**美术编辑**

1.能够熟练使用 Photoshop、Pagemaker、飞腾等排版设计软件;
2.敢于创新,有较高的审美意识;
3.熟悉书籍装祯,对印刷流程有一定的了解。

具备以上条件的你,请将个人简历寄至:
(100085)北京市清河邮局 062 信箱
《电子游戏与电脑游戏》人力资源部
Email:tvandpcgame@yahoo.com.cn

信封上注明"应聘"字样,信中附个人文稿作品,合则约见。



精心打造一本属于大家的电电！

7月电电持续改版中！

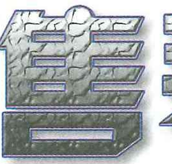
**感兴趣？不满意？有意见？快快来信吧！**

来信请寄至：（100085）北京市清河邮局062信箱　《电子游戏与电脑游戏》编辑部　Email:tvandpcgame@yahoo.com.cn












| | | | |
|---|---|---|---|
| ACT | 动作 | SLG | 模拟 |
| PUZ | 解迷 | SPT | 体育 |
| RAC | 赛车 | SRPG | 战略 RPG |
| RPG | 角色扮演 | TAB | 桌上 |
| STG | 射击 | AVG | 冒险 |

## PLAYSTATION

| 日期 | 游戏 | 厂商 | 类型 | 售价(日元) |
|---|---|---|---|---|
| 6月5日 | 幻想水浒外传 Vol.1 哈鲁尼亚的剑士(PSone Books) | KONAMI | AVG | 1800 |
| | 幻想水浒外传 Vol.2 克利斯塔鲁巴利的决斗(PSone Books) | KONAMI | AVG | 1800 |
| 6月19日 | ご当地ハロキテイすごろく物语 | BANDAI | TAB | 4800 |
| 6月26日 | NARUTO -ナルト-忍者之里的阵取合战 | BANDAI | TAB | 5800 |
| | SuperLite 1500シリーズ Neo | ATLUS | SLG | 1500 |
| | SuperLite 1500シリーズ A5 A 列车で行こう5 | ATLUS | SLG | 1500 |
| 6月 | SLOT! PRO8~ 岛娘 30& 花传说 25~ | 日本テレネット | SLG | 5200 |

## PLAYSTATION 2

| 日期 | 游戏 | 厂商 | 类型 | 售价(日元) |
|---|---|---|---|---|
| 6月5日 | 青蛙フロッガー | KONAMI | ACT | 5800 |
| | J 联盟 创造职业俱乐部! 3 | SEGA | SLG | 6800 |
| | 幻想水浒传 III(Konami The Best) | KONAMI | RPG | 2800 |
| | 大富豪人生!! | TOMMY | TAB | 6800 |
| 6月12日 | 不思议之国的爱莉丝 | グローバル·A | TAB | 6800 |
| | リプル之卵 | D3PUBLISHER | SLG | 4800 |
| 6月19日 | ENTER THE MATRIX | BANDAI | ACT | 6800 |
| | 实战パチスロ必胜法! サバンナパーク | SAMMY | SLG | 3800 |
| | 实战パチスロ必胜法! サバンナパーク DX | SAMMY | SLG | 5980 |
| | MLB2003 | SCE | SPT | 5800 |
| 6月26日 | First Kiss☆物语 | BROCCOLI | 电子小说 | 7800 |
| | First Kiss☆物语限定版 | BROCCOLI | 电子小说 | 8800 |
| | トライアングル·アゲイン2 | KIKI | AVG | 6800 |
| | The Mark of Kri | CAPCOM | ACT | 6800 |
| | 成为花火艺人 2 | 魔法 | 育成 | 3800 |
| | SIMPLE 2000シリーズ Vol.31 THE 地球防卫军 | D3PUBLISHER | ACT | 2000 |
| | SIMPLE 2000シリーズ Vol.32 THE 战车 | D3PUBLISHER | ACT | 2000 |
| | 半熟英雄对 3D 特大号! | SQUARE·ENIX | SLG | 8800 |
| | 半熟英雄 对 3D | SQUARE·ENIX | SLG | 6800 |
| | FISH EYES 3~ 记忆的碎片 ~ | VICTOR | AVG | 6800 |
| | 头文字 D Special Stage | SEGA | RAC | 6800 |
| | GT FORCE 头文字 Dバージョン | SEGA | 周边 | 开放价格 |
| 6月下旬 | SAKURA~ 雪月华 ~ 限定版 | PRINCESS | AVG | 8800 |
| | SAKURA~ 雪月华 ~ | PRINCESS | AVG | 6800 |
| 6月 | グラムナートの炼金术士 2~ | GUST | RPG | 6800 |
| | グラムナートの炼金术士 2~ 限定版 | GUST | RPG | 9800 |
| | R-TYPE FINAL | IREM | STG | 5800 |
| | Never7 the end of infinity | KID | AVG | 5800 |
| | キノの旅 -the Beautiful World- | MEDIAWORK | AVG | 4800 |
| | 职业野球 -the TURNING POINT- | DIGICUBE | SLG | 6800 |
| | 火热职业摔交 Z DX 礼包 | SPIKE | SPG | 9800 |
| | 火热职业摔交 Z | SPIKE | SPT | 6800 |
| | 凯歌的号角 エアランドフォース | KOEI | SLG | 6800 |
| | 大众高尔夫在线 | SCE | SPT | 4800 |
| | 信长的野望 Online | KOEI | RPG | 6800 |
| | 星球大战·JANGO FETT | EA | ACT | 6800 |
| 2003年春 | DARK Angel~ 吸血鬼默示录 ~ | SOFTWARE | RPG | 6800 |
| | 赤龙骑士 | SQUARE·ENIX | A·RPG | 价格未定 |
| 2003年初夏 | D→A | TONKINHOUSE | ETC | 价格未定 |
| 2003年夏 | COOL GIRL | KONAMI | A·AVG | 价格未定 |
| | 拳皇 2001 | PLAYMORE | FTG | 价格未定 |
| | 夏梦夜话 | KID | AVG | 价格未定 |
| | 伊苏 I·II | DIGICUBE | RPG | 价格未定 |
| | 伊苏 I·II 限定版 | DIGICUBE | RPG | 价格未定 |
| | 学园ヘヴン BOY'S LOVE SCRAMBLE! | NEC | AVG | 6800 |
| | 烧肉奉行 | MEDIA | ACT | 4800 |
| | 炸弹人乐园 2 | UDSON | ACT | 价格未定 |
| | 向北。~Diamond Dust~(钻石星辰) | HUDSON | AVG | 价格未定 |
| | 机动战士高达 SEED | BANDAI | STG | 6800 |
| | 激斗职业棒球 | SEGA | SPT | 价格未定 |

## DREAM CAST

| 日期 | 游戏 | 厂商 | 类型 | 售价(日元) |
|---|---|---|---|---|
| 6月26日 | Blue-Sky-Blue[s]-空中飞舞的翅膀- | style-i | AVG | 6800 |
| | Blue-Sky-Blue[s]-空中飞舞的翅膀-限定版 | style-i | AVG | 7800 |
| | 魔女的茶会 | NEC | AVG | 6800 |
| | 白诘草话 -EPISODE OF THE CLOVERS- | NEC | 电子小说 | 6800 |

## GAME CUBE

| 日期 | 游戏 | 厂商 | 类型 | 售价(日元) |
|---|---|---|---|---|
| 6月5日 | 青蛙フロッガー | KONAMI | ACT | 5800 |
| 6月12日 | Viewtiful Joe | CAPCOM | ACT | 6800 |
| 6月19日 | ENTER THE MATRIX | BANDAI | ACT | 6800 |
| 2003年初夏 | GT cube | MTO | RAC | 6800 |
| 2003年夏 | Dead Phoenix | CAPCOM | ACT | 价格未定 |
| | 牧场物语 | VICTOR | SLG | 价格未定 |
| | 御龙使 | BANDAI | SPT | 价格未定 |
| | 炸弹人乐园 2 | HUDSON | ACT | 价格未定 |
| | Tales Of Symphonia | NAMCO | RPG | 价格未定 |
| | 玛利奥高尔夫 GC | 任天堂 | SPT | 价格未定 |
| | 星之卡比·天空骑士 | 任天堂 | ACT | 价格未定 |
| | 瓦里奥世界 GC | 任天堂 | ACT | 价格未定 |
| | 激斗职业棒球 | SEGA | SPG | 价格未定 |

## GAMEBOY ADVANCE

| 日期 | 游戏 | 厂商 | 类型 | 售价(日元) |
|---|---|---|---|---|
| 6月5日 | 青蛙フロッガー | KONAMI | ACT | 4800 |
| 6月20日 | メタルマックス2 改 | nowpro | RPG | 4800 |
| | サイバードライブゾイド | TOMMY | ETC | 4800 |
| 2003年春 | Onimusha Tactics | CAPCOM | S·RPG | 价格未定 |
| | 真·女神转生パズルdeコール! | ATLUS | PUZ | 4800 |
| | 幻想传说 | NAMCO | RPG | 价格未定 |
| | 新约 圣剑传说 | SQUARE·ENIX | RPG | 价格未定 |

## WONDER SWAN COLOR

| 日期 | 游戏 | 厂商 | 类型 | 售价(日元) |
|---|---|---|---|---|
| 6月 | 洛克人 EXE | CAPCOM | ETC | 4800 |

## XBOX

| 日期 | 游戏 | 厂商 | 类型 | 售价(日元) |
|---|---|---|---|---|
| 6月5日 | C.A.T~サイバーアタックチーム~ハイド | | AVG | 6800 |
| 6月19日 | ENTER THE MATRIX BANDAI | | ACT | 6800 |
| 2003年春 | 恐龙危机 3 | CAPCOM | A·AVG | 价格未定 |
| 2003年初夏 | 加奈~妹妹~ | BANSA | AVG | 6800 |
| 2003年夏 | ぷらすぷらむ2 | TAKUYO | 未定 | 价格未定 |
| | エグザスケルトン | KIKI | ACT | 价格未定 |
| | 战斗妖精雪风~妖精の舞う空~ | AQASYSTEM | SLG | 6800 |

## 游戏图片一览



不思议之国的爱莉丝


青蛙フロッガー


GT FORCE 头文字Dバージョン

# 电子游戏与电脑游戏

2003年6月　总第126期　CONTENTS

## P7 震撼特报
### 昔日劲敌化友为盟，南梦宫并入世嘉！全面剖析事件发生前后的真相

## P9 专访：和田洋一
### SQUARE-ENIX 公司正式运作

## P12 特别企划


## P28 超攻略道场


灵魂力量 2 武器收集之旅……40
.hack// 绝对包围 Vol.4 剧情攻略……28
怒首领蜂 大往生 流程攻略……36
钢铁咆哮 2 最速暴机攻略……32
勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心……38
街头涂鸦加强版 权威攻略研究……46


## P14 新作直击


寂静岭 3……15
恐龙危机 3……17
生化危机网络版……19
SNK VS. CAPCOM……21
电脑战机……26
新约圣剑传说……18
蚊 2……14
创造球会 3……25
机动战士高达 SEED……16
首都高速 ZERO ONE……25
骇客帝国……23
激斗职业野球……22
空中飞舞的翅膀……17
星之卡比 天空骑士……14
MISS ING PARTS 3……18
翼神传说 苍穹幻想区……20
TALES OF SYMPHONIA……24

**电电画报**
眼睛想旅行——探访韩国街机厅……10

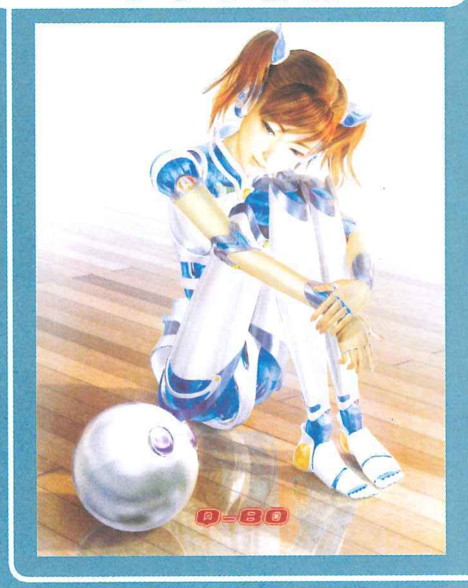
**纵横四海**
新选组记事：御陵卫士的兴亡……66
鲍鱼与野果：你一直在崇拜穷人吗……68
以游戏的名义……70

**时光回廊**
奇迹的大陆：漫谈《指环王》的世界……60

**游人故事**
我们的 VF 生活……78
最强流男人的自白……81

**其他栏目**
业界新闻……4
新作发售表……2
游戏榜中榜……13
电电导游团……58
密技 COOL……52
口袋帝国……54
统一战线……84
劲作看板……73
开发密语……73
名作大家谈……75
漫游画廊……76
日语教室……83
游通社……92
小编手记……96


COVER





游戏索引


**PS2**
灵魂力量 2……40
.hack// 绝对包围 Vol.4……28
怒首领蜂 大往生……36
钢铁咆哮 2……32
创造球会 3……25
翼神传说 苍穹幻想区……20
蚊 2……14
生化危机网络版……19
寂静岭 3……15
电脑战机……26
骇客帝国……23
机动战士高达 SEED……16
激斗职业野球……22
首都高速 ZERO ONE……25

**DC**
MISS ING PARTS 3……18
空中飞舞的翅膀……17
街头涂鸦加强版……46

**NGC**
TALES OF SYMPHONIA……24
骇客帝国……23
激斗职业野球……22
天空骑士 星之卡比……14

**XBOX**
恐龙危机 3……17
骇客帝国……23

**GBA**
新约圣剑传说……18
勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心……38

**ARC**
SNK VS CAPCOM……21



主办单位　海南省科技咨询服务中心
出　　版　科学时代杂志社
编　　辑　科学时代杂志社编辑部
社长兼总编辑　陈日岷
副总编辑　张立新 肖滏龙 陈松南 李晓军
主　　编　冠文
执行主编　高墨林
美术编辑　尹志亮
印　　刷　山东省新华印刷厂
国际标准刊号　ISSN1005-250X
国内统一刊号　CN46-1039/G3
国内总发行　济南市邮政局
订阅出售　全国各地邮局
邮发代号　24-165
广告许可证　琼工商广字04号
邮政编码　100085
通信地址　北京市清河邮局062信箱
电子信箱　tvandpcgame@yahoo.com.cn
广告发行部　010-84853492转26
邮购咨询　010-84853492转11
读者热线　010-84853492转31
出版日期　2003年6月1日
定　　价　人民币10元

# 业界新闻 NEWS TIME

## NAMCO 参入,SAMMY、SEGA 情路难定 EA 伺机殷勤献媚、Microsoft 为此处心积虑

SEGA® namco

日本游戏业界真是大乱，继之前 SQUARE ENIX 正式合并，VICTOR 并入 MMV,SAMMY 准备和 SEGA 合并等多件日本游戏厂商合并事件后，《日经新闻》公布了又一个爆炸性新闻——NAMCO 申请并入 SEGA 会社，这样今天 2 社的股票买卖也停止交易。报道还指出，包括 SEGA 与 SAMMY 会社交涉合并的事宜，以及与美国 EA 的业务提携事宜，最终决定都将在 4 月 23 日召开的 SEGA 董事会中讨论，并于 4 月内得出最终结论。NAMCO 本次提案加入 SEGA、目标计划最早在 2004 年初进行正式合并。并且实现 2003 年 3 月期 3500 亿日元的销售额、取代 KONAMI 成为日本第一游戏大厂。NAMCO 会社 16 日每股收盘为 1776 日元（比前天高 16 日元，涨幅约 0.9%）、SEGA 则为 636 日元（比前天高 8 日元，涨幅约 1.3%）。针对今天这个新闻，SAMMY 会社的长谷川彻也指出、今年 2 月的 SEGA SAMMY 合并事宜、现在正处于资产审查阶段，正式合并的计划也在顺利推进中、5 月正式契约、6 月将正式得到股东大会的决定。与此同时，微软公司和电子游戏巨头 EA 均在寻找机会全部或部分竞标收购 SEGA 公司，SEGA 目前正境况不佳。但这两家美国公司还没有同世嘉进行正式谈判，近期还不会达成任何交易，详情请参阅本期新闻特稿。

## CELL 开发费用竟是无底洞 PS3 主机开发计划遭遇尴尬


PS3 假想图

SONY 似乎对 PS3 越来越没有办法了，高昂的研究经费已经让他们感到心有余而力不足。据 Theinqurier 的报道称，仅 CPU 处理器的一项研究费用 SONY 和 IBM 就要付出高达 40 亿美元。而这种异常先进的 CELL 处理器总线技术和相关的内存技术开发也是一项很大的投入。这颗处理器的性能让人神往，据说其运行速度将会达到目前的奔腾 4 芯片的 100 倍，PS2 使用芯片的 1000 倍。但是根据 Designchain 最新一次对 SCE(SONY 电子娱乐)的社长久多良木健的访谈中，久多良木健表示 PS2 的后继机种 PS3(暂称)将不会使用 CELL 芯片作中央处理器。这些资金问题困扰着 SONY 新游戏机的研制计划，先前已经确定的 2005 年发布时间也竟被延长至 2007 年。不知道 4 年以后的 CELL 处理器是否还具有现在这样让人心动的性能。

## 网络版 KOF 公开测试 登入限制遭玩家谴责




K.O.F Online 韩国方面目前已经开放 OPEN BETA 版，也就是说，各位测试者将可以登入到韩国的 SERVER 上去体验下 KOF Online 了。韩国 KOF ONLINE 的地址是 http://www.kofworld.com 只是目前 ID 申请需要填写韩国身份证号码，引起日本等亚洲国家 KOF Fans 的很大不满。

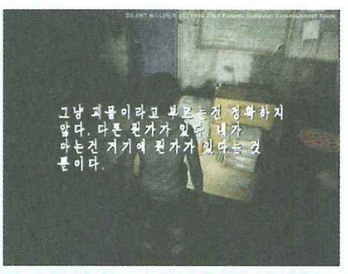




## 科乐美恐怖巨著蓄势以待 《寂静岭 3》发售日确定

领导业界恐怖游戏领域的超大作《寂静岭》系列第三作的发售日期终于在日前公布。KONAMI 发言人表示，PS2 版《寂静岭 3》的开发工作已接近尾声，游戏开发过程相当顺利，并充分肯定了《寂静岭 3》在发售后依然会取得令人满意的成绩。同时还透露了该作中会有新鲜的游戏要素出现。在声明中令人瞩目的是伴随日文版发售的同时，韩文版的《寂静岭 3》也将第一时间发售，统一发售时间定为 2003 年 7 月 3 日。





## 欧洲 GC 再遇滑铁卢 任天堂被 GC 拖累业绩

任天堂在日前刚公布会把 2003 年度的预期业绩做出修正，原本预计会达 6000 亿日元的营业额，将会下调至 5000 亿日元，而纯利润则会由 800 亿日元下调至 660 亿日元。据了解任天堂会作出这次修正预期业绩的主要原因是基于 GC 的主机及软件销量不理想所致，特别是在欧洲方面，GC 的市场占有率已逐渐被 XBOX 抛弃，而且在北美市场的竞争亦开始出现疲态。慎重起见，任天堂已把今年度 GC 主机的全球出货量由目标的 1000 万部大幅下调至 560 万部，而 GC 游戏出货量亦会由 5500 万套缩减至 4450 万套，以避免招至不必要的损失。而为了挽回 GC 的声望，目前任天堂第一对策是尽量



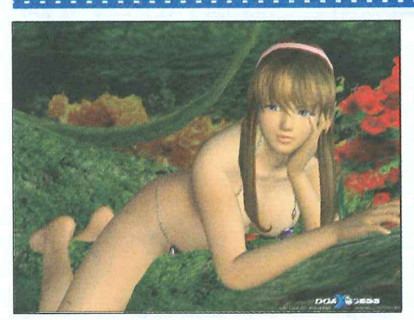
加强 GC 游戏与 GBA 的互动性，务求借着全球大卖的 GBA 来推动 GC 走出低谷，但这一举动到底有多大成效呢？那就要拭目以待了。

## PS2 游戏开发不再雾里看花
## Softimage 发布 PS2 开发工具包

Softimage 近日发布了一套 PS2 游戏开发工具包，以加快并简化 SONY 公司的 PlayStation2 游戏动画的创作。这套开发工具包具有非线性 3D 创作环境，可供 PS2 的片头设计师、艺术家使用，允许他们直接在 Softimage-Xsi 内部创作和编辑 Shader，并即时看到设计效果，很大程度上提高了创作效率。Softimage 的 PDK 可支持从 SONY 的监视器直接预览结果。




## TECMO 秋季神秘新作登场
## 《生或死》电影版明年公映



美国电影公司 Mindfire Entertainment 曾于去年发表将会开拍《DEAD OR ALIVE》的电影版，而现在终于收到进一步的消息。这个电影版的故事大纲基本上与原作差不多，话说一位叫 Fame Douglas 的角色邀请了几位格斗家参加格斗大会，电影中会有 6 名原作中的角色登场，其中女性角色占了 4 人，据悉在部分情节中她们更会穿上《DOA X-TREME BEACH VOLLEYBALL》的泳装，但并未公开是哪些角色。这部电影会由《生化危机》的导演 Paul Anderson 执导，预定 2004 年秋天公映，以配合在明年推出的《DEAD OR ALIVE 4》。另外，TECMO 还透露了谜一般的游戏《DOA CODE:Cronos》将会在今年秋天推出。

## 名作《蛊惑狼赛车》崭新登场
## PS2、GC、XBOX 多平台移植

Vivendi Universal 近日公布了蛊惑狼系列的最新续作。这款名为《Crash Nitro Kart》的游戏其实可以称作是 PS 作品《Crash Team Racing》的续作。不过游戏开发不再由顽皮狗担任而改为由 Vicarious Visions 负责，计划将在今年于 PS2、XBOX、GC 三大主机上登场。新作仍然讲述蛊惑狼对抗魔鬼皇帝 Velo 的故事，作为赛车游戏本作收录了 4 大世界的 17 条赛道：丛林，火山，怪城，太空站。游戏将包含一个单人模式和一个支持最多 8 人的联网模式，但是是否支持 3 大主机相互间的对战不得而知。



## 欧美游戏大厂力捧任天堂
## E3 展出 35 款以上 GC 游戏

国外媒体指出，在这次举办的 E3 展中，NGC 主机方面，除了美国任天堂自家展出的项目内容之外，另外也将有 35 款以上的第三厂商游戏展出公布。其中包括 Activision、Electronic Arts 等大厂也都会在自家的展区展出任天堂 NGC 平台的游戏软件，相信届时一定又会有许多杰出好玩、备受玩家期待的任天堂主机游戏公布展出才是。

## 任天堂 GC 网络构架失败
## 计划推出 NGC、GBP 同捆




据美国任天堂 George Harrison 近日的一场座谈会中表示，目前正考虑推出将 GBP 与 NGC 主机同捆贩售的计划，目前预定秋天实施。并表示将于 6 月 23 日在美国开始推动 GBP 上市。此外 George Harrison 也于座谈会中指出虽然去年年底 NGC《银河战士 Prime》与《阳光玛丽奥》分别有 80 万与 100 万的销售成绩，但与 PS2《横行霸道：VC》相比之下还是逊色许多。虽然去年年底 NGC 败给 Xbox 的同捆特别版战略，但由于 NGC 最近推出与《银河战士》、《塞尔达传说》同捆的 NGC 特别版本，因此情况会有逆转之势。同时对于《阳光玛里奥》这款 NGC 大作，George Harrison 也表示这款游戏的难度过高。另外任天堂也预定将会在 E3 展出 EA 的 GBA 连动软件，还包括多款第三方厂商大作，同时表示 NGC 版《Sim People Online》推动失败，因此任天堂目前对网络计划还有所迟疑。同时，目前 NGC 主机近期内并没有降价打算，至于之后情况如何，玩家还是拭目以待吧。

## 神秘主机 Phantom 揭开面纱
## 主机性能令人无法着迷

之前玩家们关注的新主机 Phantom，如今又在网上有新情报公布，至于详细的情况则还有待官方更进一步证实，以下消息不妨先参考一下：

1.可与其他 Phantom 主机及 PC 相连，但无法与 Xbox、PS2 与 NGC 三大主机相连

2.以 Dell 的 PC 组成，并以 WinXP 作为介面

3.内含网页浏览器或 PC 标准软体

4.可在 HDTV 模式中接续数位电视

5.没有 CD/DVD Player，不管是体验版或制品全部都是用下载来进行

6.宽频专用，不支援窄频

7.摇杆不只是无线而已，也备有一般摇杆供玩家选择

8.试作机今年可让玩家先睹为快，但不会在 E3 公开展出

## “独食”梦断公平委员会
## KONAMI 违反“独占禁止法”

根据日本 Yahoo 即时新闻报导显示，KONAMI 由于独占职业棒球选手的肖像权，并一再利用，妨害了其他游戏公司开发相关游戏，有违反日本“独占禁止法”的嫌疑，近日已受到公平委员会的警告。KONAMI 自 2000 年 4 月起的 3 年间与“日本棒球机构”签约，取得所有棒球选手的独占使用权；这项契约造成其他游戏厂商若打算制作相关棒球游戏时，必须向 KONAMI 取得“二次使用权”，并保留怀疑 KONAMI 故意拖延授权肖像时间的可能，造成他家公司产品无法如期上市的情形。

## 任天堂促销出新招 美国买 GC 送赛尔达

美国任天堂近日宣布，GC 的超大作游戏《赛尔达传说 风之杖》将参加新的 GC 推广优惠活动。从 6 月开始，美国玩家只要购买 GC 主机一台即可免费获赠《赛尔达传说 风之丈》、《银河战士》、《星际火狐》、《玛里奥派对》这 4 款游戏中的任意一款。任天堂也透露会在今年 6 月发售一款特制的试玩碟使玩家可以了解一些 GC 未发售的游戏。

## 美国世嘉鼎立支持索尼 两款 E3 参展大作登陆 PS2

美国 SEGA 发表一款 PS2 新作《Vectorman》(暂称)，并表示这款游戏将在今年 E3 展出。据称，玩家在这款游戏中可以操作能自由变形成各种形状的机器人 Vectorman，并在一颗名为 Gamma 6 的惑星上与邪恶机器人部队 Volt 展开激战，重新取回 Gamma 6 的和平与安宁。游戏中共准备有 15 种兵器与 25 种变形，另外在敌人方面也都搭载有聪明的 AI，可应情况采取攻击或防御等各种行动，使战斗变得更加刺激有趣。这款《Vectorman》之前曾经在美国 GENESIS(美国 MD 主机的名称)主机上推出过前两代，而在日本虽然未曾在 MD 上推出，却曾经以《SEGA ARCHIVES FROM U.S.A Vol.1》之名推出 PC 版。目前这款 PS2《Vectorman》预定 2004 年在美国发售。而除了《Vectorman》之外，另外美国 SEGA 也表示还将在 E3 展出另一款预定今年年底在欧洲及美国发售的 PS2 游戏《Headhunter：Redemption》，本作以之前在 DC 发售的前作《Headhunter》20 年以后的世界为舞台，玩家将扮演一名赏金猎人 Jack Wade，并与伙伴 Leeza X 展开各式各样的冒险。

## 不能接受 PS2 分类为娱乐产品 索尼在中国推出 PS2 计划受阻




来自国外媒体的消息，SONY 筹备已久的在中国推出其 PS2 主机的计划看来遇到了不小的麻烦，PS2 要进入这个世界上人口最多国家的市场计划有可能要推迟。SONY 希望能在这个暑假在中国地区市场正式推出 PS2 主机及其软件，但索尼中国分公司的负责人正田先生最近在接受媒体采访时表示，索尼公司仍然在等待着中国政府有关部门将游戏主机分类为娱乐产品或电子产品的决定。正田在采访中说：“我不能肯定能否在今年内正式推出 PS2 主机。但是我们仍在努力，希望可以在今年以内完成这一计划。”据他表示，中国市场的新产品必须分类为某些商品范围，以方便产品投入市场后的管理。正田说问题就在于现在有关部门还没决定如何对 PS2 这种游戏主机分类。“是作为娱乐产品呢？还是高科技产品？或者是电脑类产品？我们仍然不知道结果。”索尼方面不大愿意看到把 PS2 分类为娱乐产品，因为那样会有更严格的控制，特别是游戏软件内容方面将会受到很严格的审批，而如果归类为电子产品、电脑产品或高科技产品的话对于 SONY 的市场推广将会很为有利。现在 SONY 还不能决定正式在中国推出 PS2 的确切日期，要等有关部门对 PS2 主机的分类决定作出后，SONY 才能决定 PS2 在中国的正式上市日期。

## 游戏销售行业日益红火渐入佳境 全球游戏行业今年将创销售纪录

英国伦敦的视频媒介研究公司(ScreenDigest)近日宣布，2003 年将是全球游戏行业销售纪录的一年，游戏软件销售将达到 185 亿美元，比 2002 年增长近 10%。游戏机的销售将达到 3200 万台，比 2002 年增加 200 万台。这个预测数字表明，游戏正在越来越受欢迎，越来越成为看电影等其他娱乐方式的竞争对手。线索提供 HTTP://WWW.SCREENDIGEST.COM

## 多款大作落户 PS2 索尼 PS2 春风得意

TECMO 决定将在 PS2 上推出人气游戏《怪兽农场》系列最新作《怪兽农场 4》，目前开发程度约 30%，发售日还未明。在这款系列游戏中，玩家可以从 CD 或 DVD 中召唤出怪兽登场。在这款新作中的世界观方面将会带给玩家与之前系列及卡通动画截然不同的出色表现，而且这一次的怪兽不但将有 300 只以上登场，也不再是以卡通 3D 风格来表现。另外包含主角在内，据传将会有 5 名角色登场，同时怪兽之间还可彼此互相组队，同时在战斗系统方面会有颇大的改变。

CAPCOM 预定 7 月发售《洛克人》新作，售价 5800 日圆，游戏中的视点包括 2D 和 3D 的横向视点与俯瞰视点、DASH 风格的视点等等。而且游戏中玩家自己的角色都会以卡通 3D 风格来表现，至于背景则是以普通的多边形来呈现。

KONAMI 预定 8 月发售 PS2 惊悚冒险游戏《恐怖新闻 心灵档案》，游戏由冒险成分的 AVG 与在 3D 地图探索的动作模式两部分组成，玩家在游戏中还可以操作守护灵降临，协助解决各种事件。

D3 Publisher 预定 7 月发售 PS2 大作《魔界转生》，定价 6800 日圆，目前开发度 60%左右。游戏世界观以之前推出的《魔界转生》电影为舞台，但故事却是截然不同。游戏中整体表现与《鬼武者》有点类似，玩家将扮演大剑豪柳生十兵卫，并在四周原野环境可随玩家移动而自动生成的原野中冒险前进。

SEGA 宣布在 8 月预定推出 PS2 版《梦幻之星》、《摩纳哥 GP》与《幻想空间》等三款游戏，9 月预定推出动作《战斧》、《太空哈利》等两款游戏。其中《战斧》、《幻想空间》与《摩纳哥 GP》可能都会以 3D 方式表现。

PS2 版《夜行侦探》续作将于 7 月 24 日推出，这款强化于过去 SS 版《EVE burst error PLUS》的游戏届时也将推出初回限定版，定价 9800 日圆。而在游戏内容方面，除了插画绘图完全更新之外，系统方面也更加方便好用，另外游戏中也将预定加入新的剧情。

## 短消息 短消息 短消息

■SNK 的著名横向街机动作游戏《METAL SLUG 5》最近有了新消息。首先是游戏公司已经公开了第一个广告，大家可以从中可以看到今集的游戏依然使用 MVS 底板，另外新敌人、新 SLUG 等，至于推出日期方面，原先有消息指出是 5 月，不过近日又收到消息会延期，有关此报道请继续关注本刊。

■PS2 版《恶魔城》画面终于今天由一家美国游戏杂志公布，从画面上来看 PS2 版的《恶魔城》将不是先前传说的类似于《真魂斗罗》的伪 3D 的横向卷轴游戏，而是一款完完全全的 3D 动作游戏，看起来很类似 CAPCOM 的知名游戏《鬼泣》系列，暂时可以看到本作不仅保留系列一贯的血槽，魔法槽，红心，伤害值，更首次追加了连击系统，看来新版本的《恶魔城》将会有更爽快的攻击系统。游戏暂定今秋在美国发售，下月 E3 详细公布。

■CAPCOM 会社第四开发部于 2002 年 11 月 14 日设置的“GC 冲击!5 作连发!”公式主页已消除。是否代表另未发表数作将取消开发或多机种开发？相信这一举动与之前三上真司事件有一定的关系，至于实际情况是怎样，就有待任天堂官方的公布了。

■SONY 会社今日发表 2003 年度第 4 四半期(2003 年 1 月 1 日 -2003 年 3 月 31 日)业绩，营业额 1,6544 亿日元(前年同期比减少 12%)，营业损失 1165 亿日元(前年同期比增加损失 236 亿)，纯损失 1111 亿日元(前年同期比增加损失 55 亿)。综合 2002 全年度(2002 年 4 月 1 日 -2003 年 3 月 31 日)业绩，营业额 7,4736 亿日元(前年同期比减少 1.4%)，营业利益 1854 亿日元(前年同期比增加 38%)，纯利益 1155 亿日元(前年同期比增加 750%)。

■IDSA(Interactive Digital Software Association)今日宣布本届 E3 2003 将是展出作品最多的一届，共有 1350 部以上，其中包括家用游戏机用 57.3%，PC 软件 26.7%，携带游戏机用 8.6%，PDA 用 4.7%，网络游戏 2.6%，1350 部中 93%公开展示，83%将于今年内发卖。

# 震撼特报：昔日劲敌化友为盟，南梦宫并入世嘉！

## SEGA与NAMCO计划合并初始

近期的日本电玩界震荡连连， 有趣的是：最近发生的、几乎所有的电视游戏厂商合并传闻都与 SEGA 有关。今年早些时候大家还在关注着 SEGA 与 SAMMY 之间的合并案，因为是官方的消息，没有人觉得它是谣传。只是， 一想到过去曾与 BANDAI 的“闪电离婚”，不由让人对世嘉此次的“官方合并”保留怀疑。谁知一波未平一波又起，据日本权威媒体《日经新闻》报道称：NAMCO 正在与 SEGA 进行合并的潜在可能性谈判中。这样的一次合并将在日本市场上建立起最大的软件公司， 另外新会社成立后将达成每年 3500 亿日元 （几乎 30 亿美元） 左右的销售额，但是据报道称这项合并计划还要看最高层的 SEGA 股东和 NAMCO 最高官员今后是否能达成一致反应而定。

2003年4月17日

報道関係者各位

セガ社への合併提案に関する報道について

報道されたように、弊社からセガ社に対し正式に合併を申し入れていることは事実です。

弊社とセガ社とは2001年9月20日より、アミューズメント事業分野における包括業務提携を結んでおります。その後、昨年より全体統合に向けての話を進めておりましたが、セガ社の希望により一時中断しておりました。

今回改めて、長年ライバルとして競争しあいアミューズメント業界を牽引してきたセガ社と弊社が、全ての事業分野において力を合わせていくことが最大の統合効果を発揮し、アミューズメント業界の発展にも寄与するものと確信し、合併についての申し入れをいたしました。

以上



▶NAMCO 官方网站已经确认了与 SEGA 的合并计划正在进行。

NAMCO 计划在 2004 年内的某个时候与 SEGA 正式合并。 NAMCO 显然提供了对它自己公平的合并比率的建议（NAMCO 或 SEGA 参股的多少将等于在新的公司内的股票），但是关于这点没有提供相应消息细节。NAMCO 与 SEGA 的合并将建立在一个不仅在街机领域强强联手的新局面，而且家用机软件方面也将是一个最强有力的游戏超级大厂。NAMCO 和 SEGA 在日本国内是两家最大的街机厂商，街机制造商 SEGA 就算是在家用机经营惨淡的情况下仍然统治着街机市场，并且两家不仅是软件开发者同时也都是出版商。合并将对 SEGA 在日本的出版情况有益，NAMCO 将利用 SEGA 在美国的影响力来提升自己，还由于 SEGA 有更强大的国际影响力。合并后的 NAMCO 和 SEGA 总部将设在日本， 将超越 KONAMI 成为当今最大的第三方软件出版商，将获得每年高达 1000 亿日元的销售收入。据报道称 SEGA 将在日本举行的董事会上表决是否与 NAMCO 合并的决定，已宣布的 SAMMY 合并计划和以前与 EA 合并报告的处理将有待更进一步的消息解释。



▲建筑设计考究的 NAMCO 日本总社。

## NAMCO官方承认与SEGA进行合并

2003 年 4 月 17 日星期四，日本第二大街机制造商 NAMCO 已经官方承认并且宣布与 SEGA 的合并计划正在进行中。看来 SEGA 与 NAMCO 的合并并非空穴来风。“我们现在声明与 SEGA 合并计划已经确定，我们已经在街机方面进行密切合作了，现在我们相信这个全面的合作计划将极大的促进我们的发展潜能。” NAMCO 的发言人 Takehiro Hashiba 如是说道。SEGA 方面还没有发表任何官方表态，有待 SEGA 高层的进一步讨论。

## SEGA，NAMCO合并事件最新进展

《日本经济新闻》报道了 NAMCO 有意与世嘉合并的消息，NAMCO 以及世嘉方面也相继对于该消息做出了正面评论。NAMCO 在其声明中确认，该公司正在要求与世嘉方面重新就合并细节展开会谈。NAMCO 还表明，这两家公司事实上早在 2001 年 9 月就在街机领域达成了联盟协议，NAMCO 与世嘉在去年就已经就合并问题展开初次接触， 后来在世嘉的要求下，会谈暂告终止。

世嘉表明其已经收到了来自 NAMCO 的合并企划书， 该公司将会认真考虑该提议，并权衡其与 SAMMY 之前达成的合并协议。世嘉方面将会在 4 月 23 日之前做出初步决定，届时该公司将会召开行政会议。SAMMY 方面希望能在 5 月份正式确定与世嘉的合并方案， 该公司表示并不在乎世嘉和 NAMCO 之间的任何会谈。SAMMY 并未正式敲定与世嘉的合并计划， 但其希望能在五月确定计划、并在十月份如期合并。

NAMCO 方面还补充表示说，合并对于双方各个业务领域都将有极大的好处。 这一点也得到了投资者们的充分肯定。自从“日经”披露该消息以来，NAMCO 股价立即上扬 1.3%，而世嘉的股价则飙升了 15.72%。 另一方面， 世嘉与 SAMMY 间的合并则受到了分析家们普遍消极的评价， 两公司自二月宣布可能的合并计划以来，都相继经历了股价上的急剧下滑。另外在日经官方网站 Nikkei.Net 上还报道说，NAMCO 希望此次合并能在 2004 年初正式进行，NAMCO 方面还初步拟定了与世嘉方面的股价互换比率，并甘愿保持世嘉品牌而自身并入该公司。 不过 NAMCO 方面并未对此做出评价，其表示在细节方面尚未决定。

## SEGA倾向NAMCO避免与SAMMY合并

SEGA 正在积极的寻求机会以撤销它与 SAMMY 之间的合并计划， SAMMY 是日本最大的帕青哥制造商，而 NAMCO 是日本著名的游戏软件制造者，世嘉现在倾向于和 NAMCO 公司合并的建议。SEGA 的股票在合并消息发布当天上涨了 15.7%， 尽管之后股票又有所降低，但是 SEGA 在今年二月份声明与 SAMMY 的合并计划时，当时股票下跌近 30%，由此可以看出人们普遍看好 SEGA 与 NAMCO 的合并计划， 而对 SEGA 与 SAMMY 的合并表示失望。





我们应该理解 CSK，一个日本的信息服务公司。它持有 SEGA 近 22%的股票，是 SEGA 最大的股东， 努力推进 SEGA 与 SAMMY 的合并以使 SEGA 改变当前亏损的状态。SEGA 今年猛砍了 90%估计利润，同时美国 SEGA 分公司也面临着巨大的财政压力。SEGA 已经声明收到了 NAMCO 的合并建议并且正在进行研究。 SEGA 几乎所有的雇员包括几位领导人都倾向与 NAMCO 合并， 特别是 SEGA 的研究和开发部门都强烈响应与 NAMCO 的合并。SAMMY 表态它将在适当的时候与 SEGA 讨论这件事，分析家认为 SAMMY 有可能提高资金额度以保证与 SEGA 的合并。SEGA 和 NAMCO 在 2 年前已经形成了一个联盟， 当时两个公司同意了联合为大型街机开发游戏。

## SEGA与NAMCO合并困难重重

有消息指出，SEGA 内部关于 SEGA 与 NAMCO 合并案出现分歧。SEGA 的开发部员工虽然对与 SAMMY 的合并表示悲观，而对与同样竞争对手的 NAMCO 合并抱有强烈期待，但是相反 SEGA 的营业与事务部员工则是比较希望与 SAMMY 进行合并。如此，也是担心万一与 NAMCO 合并时双方可能会进行大规模的企业重组，因此造成失业裁员等情况发生。之前才传出 SEGA 公布美国微软有意收购股份一事，如今两家公司又一起对此表示“不与置评”。 而之前传出希望与 SEGA 合并的 NAMCO 股价也因此而受到些影响微微滑落。业界人士指出，“由于 SEGA 与 NAMCO 重复业务很多，因此在合并时如果没有实行大胆的企业重组的话，应该不会公布正式合并”。另外，外界因素对两家公司的合并案也有很大影响，SAMMY 和微软肯定要力争 SEGA，其它一些游戏公司也不愿意看到两个强大的竞争对手合并为一家公司，这一点尤其是一些大的游戏公司不愿看到的。



◀豪华的 SEGA 日本总社。

## NAMCO，SAMMY，SEGA下月决定合并方案

传闻美国的 EA 和微软公司正希望通过各种方式得到 SEGA 这家游戏大厂商，据路透社的消息称，在近日 SEGA 召开的董事会上，SEGA 高层就和 SAMMY 的合并事宜与 NAMCO 的合并申请进行了讨论（EA 和微软的合并可能并不在这次董事会讨论的范围内），在还没有得出最终结果的情况下，于是将会在下月中旬就合并一事正式宣布最后结论，并在 6 月底提请股东大会通过。





之前曾有消息表示 SEGA 的管理层表示倾向于和 SAMMY 进行合并，认为这样有助 SEGA 今后的财政发展和销售通

▲《时事通信》也报道了NAMCO与SEGA合并遭到SAMMY反对的新闻。

道，而下面的开发人员则普遍倾向于和NAMCO合并，认为两家性质比较接近的公司（SEGA和NAMCO都是街机市场的巨头，在家用机游戏软件也有巨大的影响力）合并更有利于双方的资源合并，也更有利于新公司开发更出色的软件。业界人士普遍认为，继SQUARE、ENIX合并和SAMMY、SEGA、NAMCO的合并风波后，下一个最有可能被当作合并目标的将会是最近财政状况不佳的CAPCOM公司。

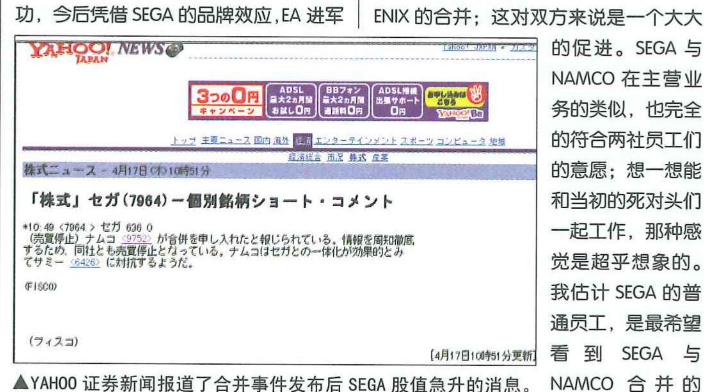
## 分析：由红蓝合并事件想开去

按照官方的意思SAMMY与SEGA的事业统合已经是板上钉钉的事儿了。但EA和NAMCO的参入，又使得整个事态微妙了；谁又能说不会再来个"一发逆转的24小时"呢。种种迹象表明，和SAMMY的合并可以说是CSK高层单方面的决定。CSK是SEGA的大股东，这次与SAMMY的合并，并没有征求SEGA自己的意见。CSK和SAMMY的关系比较密切，而且SAMMY对于SEGA的争取还是比较强烈的。SAMMY社长已经多次表示希望与SEGA合并，这在SEGA每况愈下的今天，是难能可贵的。但是很明显的是，SAMMY是一间以"柏青哥"为主营业务的公司，这和SEGA的主营业务是存在差异的。而且涉足"赌博"这个词，使得SEGA内部从上至下感到"不安"，或者干脆说是非常的反感。如果这次CSK绕过SEGA，而单方面把SEGA卖给SAMMY的话，相信许多SEGA的游戏制作人（比如水口哲也）将一定会愤然离社……另外还有一点需要强调，业界有一种说法，SEGA与SAMMY的合并，就是要让SEGA借此甩掉家用机软件业！众所周知，最近几年，SEGA总体的家用软件就没正经真正赚过钱，每年还都是靠着街机上的那几个大作撑着。2001和2002财政年度，SEGA软体化后这种情况就更加明显了，虽然SEGA扬言"本年度黑字化"，但明眼人一看就知道，单靠家用机软件是不可能"黑字化"的，只能靠着街机挣来的血汗钱往里填。比较幸运的是，和《口袋妖怪》拯救NINTENDO类似；要是没有业务用《VR战士4》及《育成足球2001–2002》这两款街机火爆效应大作，实在想象不出现在SEGA的状况。"那就干脆甩掉家用机这个包袱吧"，CSK有这个想法是可以理解的！如果这种情况真的发生了，那么，不难想象的是，SEGA的街机业务部分将和SAMMY事业统合；而家用机小组将会独立，而出售给Microsoft或者EA等等这些厂商……从SEGA的角度来说好像是比较划算的，毕竟可以拆开来卖，价钱也更多些；从SAMMY的角度看，过来一个盈利的SEGA，何乐而不为呢。但是又一想，SEGA这种放弃一切家用机业务的做法又是极为短视的。SAMMY的柏青哥那只能说是没有什么太多发展前途的日本国内产业；而SEGA掌握的街机游戏领域又是一年不如一年，整个市场呈萎缩态势。现在两者的合作是盈利了，那以后呢，根本没有什么太多的发展空间。所以从长远看，SEGA的抛弃家用游戏业务，只能宣告SEGA的沉沦。总之，个人感觉SEGA与SAMMY的合并是最最充满变数的不确定的赌博。

▲《日经新闻》称NAMCO与SEGA的合并提案遭到SAMMY的反对。

相比较而言，当然微软是最佳的合作伙伴了，但是XBOX在日本的彻底失败，使得微软减慢了并购日本游戏厂商的脚步。微软也很清楚，SEGA在欧美的品牌效应也是有限的；SEGA开出的价码实在是太高了。这个时候，EA来了！因为SQUARE与ENIX的合并，EA与SQUARE多年的合作关系也终止了，这个时候EA就需要在日本找一间地位不逊于SQUARE的厂商来替代当初SQUARE所起的作用。实际上在日本，符合EA要求的软件公司并不多，也就是KONAMI、CAPCOM、SEGA三家而已。当然了，从目前的情况看，正处于水深火热的SEGA是EA公司的第一目标。如果合并成功，今后凭借SEGA的品牌效应，EA进军日本市场就会顺利的多了。而且很重要的一点就是，从此EA就少了一个潜在的竞争对手，这也是EA收购SEGA的一个很重要的理由。退一万步讲，假如最终合并没有成功，但是今天传出的"EA收购SEGA"的消息，对于玩家是震撼性的。玩家们会深刻的感觉到"作2K3的SEGA还是没有作2003的EA厉害啊……你看SEGA都要被EA收购了啊"。虽然包括我个人在内，对EA这间公司有着这样那样的偏见，但不可否认的是，EA作为世界上最大的第三方软件商，其地位是举足轻重的，尤其在美国。我还是觉得，SEGA和EA的合并是最让人难以接受的耻辱。

让我们来看一看新来者NAMCO。就在我刚刚把《刀魂2》给圆满了的时候，又是一条爆炸性的新闻；NAMCO请求并入SEGA！一年前NAMCO自己也承认了已经不在大型软件商的行列里了，可悲可叹。大家都在说当初和SEGA亲密的厂商们，没一个活的好的；其实和SONY合作的厂商又出色到哪里去呢。SQUARE被SONY控股了，NAMCO不也日渐低微了吗。当看到早先SNE联盟（SQUARE–NAMCO–ENIX交叉持股）土崩瓦解之后，NAMCO被无情的抛离在外，NAMCO终于感觉到了寂寞。是啊，做家用机软件的合并了，你一个做街机的找谁合并啊！CAPCOM退出街机业也就是在告诉你，"我不行了，你还是找SEGA吧"。SEGA？就是SEGA！"SEGA与NAMCO合并"绝对是震撼性的，不亚于SQUARE与ENIX的合并；这对双方来说是一个大大的促进。SEGA与NAMCO在主营业务的类似，也完全的符合两社员工们的意愿；想一想能和当初的死对头们一起工作，那种感觉是超乎想象的。我估计SEGA的普通员工，是最希望看到SEGA与NAMCO合并的了。而且这次的NAMCO采用了一种低姿态来争取与SEGA的合并，这种做法可以说已经给足了SEGA的面子。如果从玩家的角度出发，NAMCO应该是SEGA的第一选择……




▲YAHOO证券新闻报道了合并事件发布后SEGA股值急升的消息。

作为SEGA，也可以继续"憋宝"，接茬慎着，搞不好还有更大头的来跟你牵手。如果对方是硬件厂商，那就不仅仅是有车又有房的级别了。但是和硬件厂商的联姻是不可能用到"合并"这个词的，应该直接说成是被硬件厂商收购；那样的话，那个当时不可一世的SEGA算是彻底的与往事干杯了。微软那边，比尔盖茨始终犹豫着，他实在想不明白，日本人连《DOAX》都不买帐，一个SEGA又能有多大的作用。任天堂那边，SEGA自己是真有顾虑，SEGA已经脆弱到不能再经受一丁点考验了。SONY那边，除了苦笑还能有什么呢，要是SEGA真去了那里，CSK高层会被人活扒了皮。"SEGA的DNA不灭"这句话放在今天听，浑身直起鸡皮疙瘩……

那就走自己的路，让别人说去吧。别管它是荆棘密布还是死路一条，正像布袋寅泰（Hotei Tomoyasu）的《Russian Roulette》里唱的那样："贯彻自己的信念而挂点彩正合我意，这样总比舍弃自我而活的家伙好多了，人生不过就这么一遭，死活都由老子自己决定的，就来看谁能笑到最后吧！"歌确实很好听，而且和布袋寅泰长的同样蛊惑。但现在……正因为这是个越热血越被当作白痴的年代。与"选择"这个词纠缠在一起的往往是"后悔"。SEGA将会如何选择呢？对于我个人来说，既然我们选择了SEGA，那我们就是别无选择！来吧，让我们来分担SEGA的一切吧！

就NAMCO、SEGA合并事件，中国玩家认为：

说法A：就等着玩《VR战士VS铁拳》了！

说法B：SQUARE和ENIX是RPG的强强联合，NAMCO和SEGA是3D格斗的强强联合！

说法C：CAPCOM干脆和KONAMI合并算了，AVG的强强联合，希望以后可以玩到生化危机之Snake。

说法D：看看人家，任天堂可以考虑和SCEI合并啦。

说法E：选择和EA合并与倒闭没什么区别……

说法F：波音和迈道都能合并，两家游戏公司算什么。

说法G：照这样的势头下去CAPCOM也应该考虑与SNK合并了，对了，应该是PLAYMORE……

说法H：合并后就会出现山脊赛车般简单甩尾的梦游美国了。

**编辑：小苗 特别感谢：二度混合友情协力**

# SQUAREENIX 公司正式运作！和田洋一社长直击采访！

自去年 11 月，SQUARE 公司和 ENIX 公司宣布合并后，经过了 5 个月左右的时间，SQUAREENIX 公司内部正式开始运作，本次记者对该公司的和田洋一社长就公司总体运作方式和今后战略决策等问题进行了专门采访。

**新体制正在被双方接受……**

——新公司开始正式运作了，您现在一定感慨颇多吧？

和田：是啊，从去年 11 月发表会上提出合并到现在，两社一直在针对双方的问题进行协调，而且，合并以后的运作体制问题、如何有效实行等更是让人头痛。在多次的会谈中，很多问题都是和本多圭司社长商讨并解决的。换句话说，就是自发表会以后将想法转变成为具体的运作形态上来。

——这样的话，两社是否处于一种非常混乱的状态下呢？

和田：这样的情况下势必会出现一些混乱的场面，因为两社都拥有众多的社员和游戏开发人员，产生出不安的气氛与心情。唯一的解决办法，就是要把 SQUAREENIX 公司由开发会上给人的印象尽快变成现实。我们这样做了，而两社的游戏开发者也非常想为 SQUAREENIX 制作出更为优秀的游戏来，于是很快大家又恢复到最初的状态中，所以根本没有出现想象中的那种不可收拾的混乱状态。

**合并的成果将点缀 2004 年游戏界！**

——现在，两社共同作业究竟进行到怎样一个程度呢？

和田：现在主要是针对 4 月以后发买的游戏进行调整，比如游戏名称的统一和类型定位。双方的开发组都在同一个竞技场上施展自己的才能，一起定下结论，不过目前这些都属于社内会议。特别需要说出的就是关于游戏 ONLINE（网络游戏部门）的有关制作组中的成员，全部都是两社曾经一起合作过的开发者，所以成为了目前公司内工作情况最顺利，最有亲和力的小组，目前已经在进行 ONLINE 游戏内容的制定工作了。虽然现在还没有一个正确的方针，但相信他们的工作成果将会在年内（2003 年）和大家见面。

——SQUAREENIX 今后开发游戏的方针是……？

和田：关于这个问题，现在两社的游戏开发者正在一点一点地进行商讨，不过整个企划框架和企划书已经成型了，这速度快的有些让人害怕啊，希望能够慢下来就好了（笑）。通过这一点也能了解到 SQUAREENIX 现有的游戏开发者正在向更加优秀化、柔软化改变，毕竟，以后就要在同一个屋檐下工作、交流了。相信各种优秀企划也会不断出现的，虽然现在还没有具体地做，不过简单地推算起来，应该会在年内发表，转年发买吧。

## 面向新时代的最强公司

——到合并为止，SQUARE 和 ENIX 都是处于对手状态的关系，而在短短的几个月中成为了一体。今后谁会成为 SQUAREENIX 的对手呢？

和田：说到对手呢，最先让我们注意到的就是游戏界以外的力量了。现在社内还在对类似电影啊动画啊娱乐部门方面如何组合进行商讨。以上提到的这些部门今后势必会迎接诸多的挑战和压力，而艰辛程度则会是前所未有的。但是，我相信无论怎样的困难都会被我们 SQUAREENIX 公司中优秀的人员组合一一克服的。

——也就是说，在游戏界，SQUAREENIX 已经没有对手了？

和田：现在综合了所有业界资金来进行企画和开发。而且 2005 年和 2006 年中，游戏业的基本框架将进入一个新的结构。另外，来自其他方面的威胁也不可忽视。现在我们处于的这样一个环境，就是给 SQUARE 和 ENIX 双方需要革新体制的信号。所以现在合并是最佳时机。

——相信业界都非常期待 SQUAREENIX 公司中的游戏开发者，请问关于他们，公司有没有下达什么指示呢？

和田：没有。我不会直接对开发者说类似“我希望你去做这个、这样做”的话，恩……坦率地说，即便我说了也一定没有人会去听（笑）。不过，我认为这是非常好的现象，我们每个人都各负其责，都有自己想做的事情，这应该就是所谓的职业精神了。2002 年，各个开发小组都有不俗的表现，业绩也因此而上涨，而 ENIX 方面也是一样的，这都基于我们对游戏开发者自己想法的信赖和尊重。至于我自己来说，我希望 3 年后公司带向新的方向、制作新的东西、提出新的蓝本，所以，现在要为将来不断出现的新生事物尽量排除障碍，这也是我现在所工作的目的。

——看来您对 2、3 年后的革新作品信心十足啊。

和田：当然。不过，针对以后革新作品来说还有很多这样那样的工作要去做，不过我相信，两社都经过合并这样困难的巨大的问题，以后的任何难题都会被公司员工以优秀而坚韧的精神战胜。两社合并以后，可以更加促进游戏开发小组的团结，以准备挑战。曾经的对手现在就坐在隔壁或者对面并一起切磋商讨，开发者在与最强强力对手一起工作的环境中制作游戏，我想不会有比这在优秀的开发条件了。一切都会在积极的态度下完成、组合，新生事物必定会在这种环境下诞生的，请期待我们。

## CHECK1

SQUAREENIX 公司的 LOGO 发表！

3 月 31 日，SQUAREENIX 公司发表了该公司的 LOGO。是 SQUARE 公司和 ENIX 公司字体并排的简单、整齐的设计。和田社长针对这个 LOGO 发表时说道：这个设计方案是本着创造和更新两个要点而来制作的，是承载了到现在以来两社活力的最终设定。

会上，和田社长也说到曾经实行过各种各样的方案，而最终还是被这种能够体现公司精神的标志所取代。

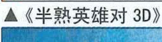



## CHECK2

截止目前，SQUAREENIX 公司都宣布了哪些未发售游戏？

现在能够确定的，SQUAREENIX 公司发表的游戏一共有 7 作，相信各位玩家早在各类杂志上看到了这些游戏的相关报道和开发画面。不过遗憾的是全部属于续作类，让我们期待年内能够看到原创游戏的发表吧～！

| 名称 | 发售日 | 机种 |
|---|---|---|
| 最终幻想 XI·洁拉特的幻影 扩张资料盘 | 03 年 4 月 17 日发买预定 | PS2/PC |
| Depth fantasia | 03 年 5 月 23 日发买预定 | PC |
| 半熟英雄对 3D | 03 年 6 月发买预定 | PS2 |
| 赤龙骑士 | 03 年春发买预定 | PS2 |
| 新约 圣剑传说 | 03 年夏发买预定 | GBA |
| 勇者斗恶龙Ⅷ | 发买日未定 | PS2 |
| 最终幻想 Ⅲ | 发买日未定 | WSC |

▲《半熟英雄对 3D》




▲《赤龙骑士》




▲《新约 圣剑传说》



▲公司网站地址：http://www.square-enix.co.jp/

# 眼睛想旅行——探访韩国街机厅

图文:KC 编辑:小苗



▶韩国游戏业的发展实在很是迅速，韩国政府这几年也在大力扶持游戏业，使得这样的大众游戏场所逐渐多了起来。这里是韩国江南的游戏店，是附近比较有规模的小型电玩中心。门口摆了很多自动售货机，大多是贴画和立即拍。

◀大家可以看到，原 SNK 的 NEOGEO 游戏还是占据了很多机位，另外一些 CAPCOM 和 TAITO 的老射击游戏竟然在这里也能找到。

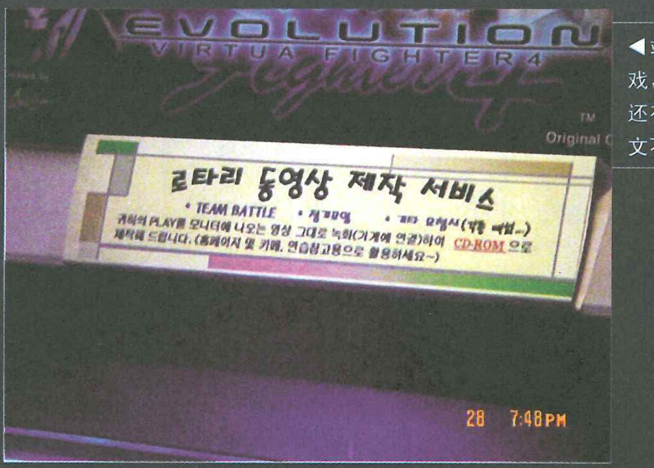


◀《头文字 D》这游戏我不太喜欢……还有就是玩一次需要 500 韩币（人民币 3 元左右）而且还要有卡哦，太不合算了……



◀这张 SEGA 的《Virtua Fighter4》是摆在店内的海报，经常看到这样诱人的大型海报，总令人有不禁“收藏”的欲望。

▼NAMCO 的马术游戏还是吸引了不少纯娱乐类玩家，相比之下，KONAMI 的音乐游戏和一些女性向抓娃娃游戏就有些失宠了。




◀站在 VF4 机台前良久未曾游戏，除了 VF.NET 的使用须知，还有店家的一些提示，由于韩文不济，暂不翻译了……汗。

▶《Virtua Fighter 4 Evo》是 SEGA 近年来难得一见的热门作品，无论在亚洲哪个国家都卷起了一股强劲的 VF 格斗热浪！




▲拍摄了一张《Virtua Fighter 4 Evo》对战中陈洛胜利回放的情景，由于机厅是不允许拍摄照片的，所以拍坏了也就……

◀这张是使用 VF.NET 的须知，SEGA 的《Virtua Fighter4》网络对战机台吸引了大批韩国格斗游戏 Fans 前来插卡投币。



▲PLAYMORE 的《格斗之王 2002》和 SEGA 的《Virtua Fighter 4 Evo》是最近倍受韩国机厅一族欢迎的格斗类游戏

◀SEGA 的《梦游美国》和 KONAMI 的《狂热鼓手》一样很受欢迎，而一旁 NAMCO 游戏的冷门现象似乎证实了一些业界现状。

▶哈哈，韩国人握摇杆的方式很统一啊~没想到在这里看到《铁拳 2》的街机高手，忽然想起了《铁拳 2》当年在国内的情景。



# 来！和远端的好朋友联机玩TV游戏啦

文/PSX国度 Soliquid-Snake 编辑/九十九

与朋友切磋足球与格斗游戏是最令小蛇为之陶醉的。但朋友不可能天天相聚，大家都有属于自己的家庭和生活，相聚也只能是周末有限的时间。自从说服家人安装了ADSL，网络生活变得十分惬意。但小蛇向来对网游提不起太大热情，只是喜欢捣鼓模拟器，所以上网用模拟器和各地的玩家对战便成了自己的网游。

尝试了一些模拟器，也上网玩了一段时间，发现上网对战其实十分傻瓜化也很有意思，而且模拟器和网络真的让PS游戏的乐趣超过了真正意义上的游戏机。想象一下，和远在他乡的玩友切磋喜欢的PS游戏，是多么令人兴奋的一件事情！在此小蛇向广大玩友热血推广！

支持联网的游戏在操作上都比较雷同，大凡通过一个CILINE插件完成和服务器的数据交换。首先小蛇介绍的是PS模拟器联网篇。现在利用PS模拟器联网游戏最多的是WE2002，而且网络上有统一的联机版本ROM。

相关下载：

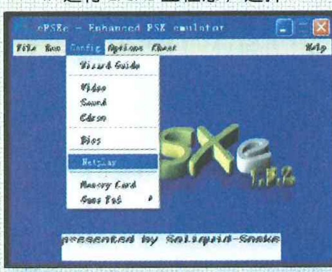
we2002联机专用ROM：http://www.every.com.cn/wom/winning11/down/list.asp?id=423

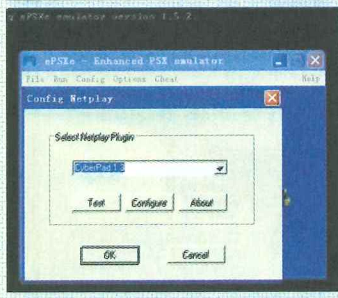
epsxe1.52网络专用版本：http://www.every.com.cn/wom/winning11/down/list.asp?id=423

特别申明：以上连接属于"完全实况网站"(www.winning11.com.cn)

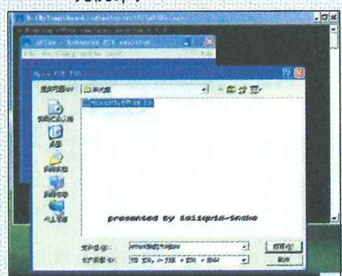
将下载来的EPSXE1.52网络专用版解压，其中包括了一些最新的插件。如果你习惯了原来自己的插件，可以将其中的PLUGINS文件夹覆盖到你原来的EPSXE目录中，这样不但不会改变你原来的配置，而且可以增加新的插件。

1. 运行EPSXE主程序，选择CONFIG—NETPLAY，选中CyberPad 1.3这个网络插件（无须配置）提示后重启EPSXE。



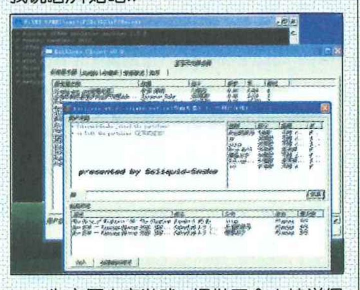


2.就象运行普通游戏一样打开ISO文件或CD-ROM（这里以最受大家喜爱的WE2002为例:p）



这个时候，模拟器会自动启动一个服务器连接软件"Kaillera Client v0.99"，如果系统安装有防火墙，则显示该程序要求网络连接的提示。（不要担心，不是木马:D）并自动搜索可用的游戏服务器。因为各服务器所在地区和连接条件的不同，会有很大的连接质量差别，主要反映在连接时间延迟上。通常延迟在60ms以内的服务器是可以被接受的，否则游戏根本无法玩。选择最顶端也是延迟最小的服务器，就可以连接了。（当然还要考虑游戏人数和游戏个数。）

3.点击已经存在的游戏是加入，当然自己新建一个游戏也可以。然后吗…不用我说咯，开始吧!!



为方便大家游戏，提供三个小蛇觉得比较好的服务器地址（可能由于地域差异效果不尽相同）：

211.162.78.125

202.103.299.40

202.108.36.145

把他们填在IP地址篮里可直接访问。

特别说明：双方运行同样的游戏，无论什么游戏，只要游戏本身支持双人游戏就可以在线玩！事先和你的朋友用电话或MSN、QQ联系好所在的服务器，并约好开什么游戏就可以了（EPSXE现在不支持多人）。

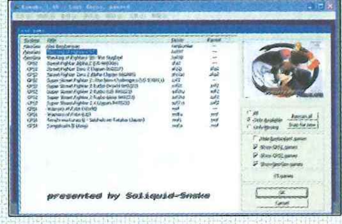
其实呢……小蛇最热衷的PS联网游戏不是为了玩WE，而是和因为工作关系不能天天见面的她一起玩炸弹人赛跑和DDR……（表扔我香蕉皮 ~~~:D）好～小蛇头顶香蕉皮言归正传。

不用我说大家也知道，现在最流行的街机游戏rom绝大部分是CPS1、CPS2、和neogeo的作品，其中以KOF97、SSFII、SF ZERO等最为广泛(顺带说一句:Gens的联网功能使得"油油白薯"也可以常玩常新哦)。下面小蛇就把时下玩友们最常用WINKAWKS1.45作为教材，讲述一些基本的操作。

1. 打开WINKAWKS1.45的"网络专用"程序，并且做好基本的设置（ROM位置、手柄设置、视频配置等）。



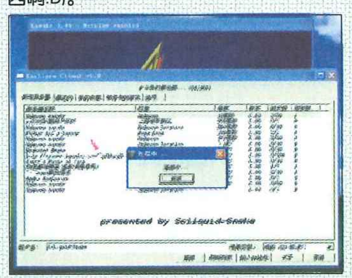

2. 要运行一个准备联网游戏的ROM，比如KOF97。



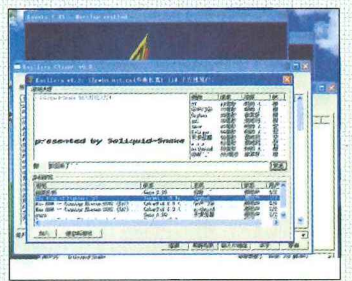
3.然后按回车暂停，选择文件——开始联机游戏。



4.这个时候，模拟器启动这个服务器连接软件"Kaillera Client v0.99"与我们上面讲的是同一个软件(呵呵，相当普及的东西啊:D)。



5.进入服务器后就可以看到下图这个窗口。列表中有正在进行的游戏，如果刚好有空缺等待，那你就可以加入了。（看到吗？有YUYU和WE哦:D）



但通常这些游戏都满员了，小蛇自己建一个KOF97的游戏。选择"新建游戏"，会弹出一个游戏列表，必须建立自己硬盘里有的ROM，并且刚才已经在运行着的游戏才行哦（其实理论上不用提前运行一个ROM，可以直接在列表中选择，不过小蛇试了很多次，发现这样会发生找不到相应ROM组分文件的错误提示，所以建议还是在联网前先运行游戏，而加入别人的游戏则无须这样做）。到T列表中的KOF(The King of Fighter 97)。



6.大功告成！只要有人加入，就可以选择"开始游戏"了，通常这不需要等很多时间。如果一个人不甘寂寞，可以先与COM对战，等待挑战者乱入吧。



如果大家有更多心得体会，请不吝指教小蛇。可谓四海之内皆朋友，玩友更是如此，有机会大家尽可以切磋。小蛇觉得现在的玩家能把TV游戏玩到这个份上，真算是幸福到家了:D。

■本文经PSX国度及作者授权转载。本刊2003年4月号所刊登《市场中常见PS2游戏碟出处及质量综合分析》及2003年5月号所刊登的《PS2主机与周边器材的区分与维护》两篇文章的作者为Soliquid-Snake，特别感谢作者Soliquid-Snake及PSX国度对本刊所给予的支持与帮助。

特别企划




## 月间销售榜



**1　.hack// 绝对包围 Vol.4**

PS2/BANDAI/RPG/2003 年 04 月 10 日
由于前 3 作的市场反映非常良好，所以这次《.hack// 绝对包围 Vol.4》登陆排行榜第一位实属情理之中。



**2　勇者斗恶龙怪物篇 旅团之心**

GBA/ENIX/RPG/2003 年 03 月 29 日
日本远远要比国内玩家热衷得多，不过其中一个原因也可能是日本玩家对这个游戏系列比较熟悉。



**3　狂热！职业棒球 2003**

PS2/NAMCO/SPT/2003 年 04 月 03 日
犹如这个游戏的名称，棒球是日本的国民运动，人们对该运动的喜爱程度远远超过国人的想象。



**4　NAROTO 激斗忍者大战**

GC/TOMMY/FTG/2003 年 04 月 11 日
由漫画改编格斗游戏，因为漫画的市场反响相当不错，所以这款游戏产生热买的现象并不难理解。




**5　瓦里奥制造**

GBA/ 任天堂 /ETC/2003 年 03 月 21 日
日本玩家可能也过腻了大鱼大肉的生活，向这样的小品可能在这个时候更适合游戏玩家来调整自己的状态。



**6　第 2 次超级机器人大战 α**

BANPRESTO/S·RPG/2003 年 03 月 27 日
这款游戏不用多说了，机战迷们肯定不会错过的游戏。能够在排行榜上坚持多久呢？让我们拭目以待。



**7　最终幻想 X-2**

SQUARE/RPG/2003 年 03 月 13 日
这次难免要有“只会炒冷饭”的骂声，不过就 YUNA 的人气度来看，也有相当一部分的人在家修炼去了。




**8　太鼓的达人·新曲的春祭**

NAMCO/ETC/2003 年 03 月 27 日
可能是因为周遍器材的价格问题，这款游戏没有在大陆流行起来，不过这鼓的价钱实在太过昂贵。



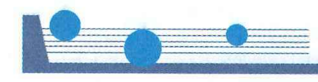
**9　怒首领蜂·大往生**

ARIKA/STG/2003 年 04 月 10 日
无论在国内还是日本都有非常多的 FANS，家用机上出势必要增加无限接续的系统，否则可能会影响销量。




**10　塞尔达传说 神々のトライフォース&4つの**

任天堂 /RPG/2003 年 03 月 14 日
借助 GBA 的连机功能，这个老久的舞台和故事又能够重新登陆到排行榜上并且支持如此长的时间。



## 游戏期待榜



**1　勇者斗恶龙 8**

PS2/RPG/ENIX/ 发售日未定
根据不可靠消息，这次的游戏中搭载了通过募集移民而建造村庄、城市的系统。




**2　生化危机 4**

NGC/AVG/CAPCOM/ 发售日未定
现在能知道的角色也只有曾经登陆过《生化危机 2》的警官里昂，是否会有别的，该系列角色登场呢？




**3　鬼武者 3**

PS2/AVG/CAPCOM/2004 年 3 月发买预定
本作的游戏舞台竟然是在现代的法国，玩家可以操纵以让·雷诺为原形来设计的角色去与幻魔战斗！



**4　樱大战 5~别了吾爱~**

PS2/AVG+SLG/SEGA/ 发售日未定
现在知道的，纽约华击团的部分成员，分别都是原来在该游戏系列和剧场版登场过的人气角色。



**5　最终幻想·水晶编年史**

NGC/RPG/ 任天堂 /2003 年 7 月 18 日预定
从官方新公开的画面来看，玩家正将一封信（？）交给游戏系列的人气角色莫古，是否会得到回信呢？

责编 /valkyrie




# let's go 夏威夷

| PS2 | 发售日:2003 年夏预定 | 类型:ACT |
|---|---|---|
| | 厂商:SCE | 媒体:DVD |

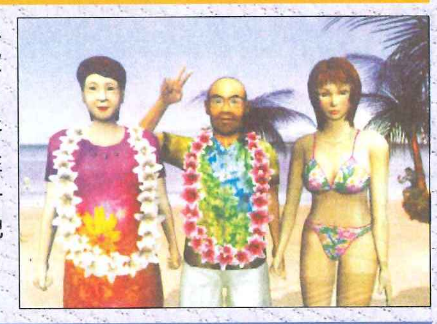
主人公（蚊子），本来是世世代代生活在山田家的，在这个夏天到来之际，山田夫人在商店街的抽奖中赢得了头奖：全家人的夏威夷之旅。这对于主人公来说的确是个关系生死存亡的问题，这么多年一直依靠山田家族的血液生活，已经完全不适应外人的鲜血，这究竟要如何是好……？最后，为了生存繁衍，主人公作出了进军夏威夷的大胆决定，于是，在旅行的头天晚上，悄悄地飞近了旅行袋中……



## 故事的舞台是海滨城市夏威夷

让玩家以蚊子的视点以及身份，来想方设法吸取人类血液的游戏《蚊》的续作即将登场，登场日期目前预定在今年夏天蚊子飞舞的季节。

值得注意的是，本作的舞台有了很大的调整，故事将在美丽的海滨城市夏威夷展开。前作中登场的敌方生物——山田一家人也会登场，不过就舞台的设置来说，一定也可以大口大口地品尝美国味的鲜血吧。不要再把"目标所定、血液采集、逃出升天"等事情看的过于简单，要是想顺利地达成目的，首先就要了解新增的系统啊！



### 你好，我来自日本，请多关照！

本作的主人公，依旧是长期居住在山田家的蚊子君，不过，如果这次游戏牵扯到国籍问题的话……是否会有美国夏威夷文字登场呢？这样，日本的蚊子也可以就吸血这一问题来做个国际交流了。

印象中，美国进口的蚊子又大又猛，来袭的时候仿佛是 B52 轰炸机一样的轰鸣，不知道操作起来究竟是怎样的感觉呢？

### 新角色是白皮肤的……

今作，除了山田一家人以外，还有很多夏威夷人会逐渐登场，其中占很重要地位的，就是山田家在夏威夷民宿的美国人——布莱恩一家。不知道白色皮肤扎上去会是怎么样的呢？

其实，在刚刚抵达夏威夷的时候，山田一家人因为时差和旅途劳累的缘故变得疲惫不堪，这时候比较容易得手，可是，也不排除布莱恩的家人会和山田家一起连手对付玩家的可能性，如果再发动个什么日美杀虫剂混合必杀什么的，恐怕要客死他乡了……

### 从喜欢的地方下手（嘴）吧~！我亲~

无论是手腕还是眼皮，就连脚指头也算进去，玩家可以任意选择属于人类身体的部位来进行吸血活动。不过这还是需要作为对象的人处于睡着的情况下，比较容易下手。当开始吸血后，不要忘记轻轻转动手柄上的右摇杆，温柔地吸才不会使人类惊醒吧。






| NGC | 发售日:2003 年夏 | 类型:ACT |
|---|---|---|
| | 厂商:任天堂 | 媒体:DVD-ROM |

粉色，圆球，大眼睛，能够以如此简单构造吸引全世界玩家的国际明星卡比终于登陆 NGC!!

今次的游戏——《星之卡比·天空骑士》是无论什么阶层都可以快乐进行的 ACT 游戏。游戏进行所需要的键位只有手柄上的摇杆和 A 键而已，而玩家则需要用这两个键去控制卡比和他所成作的 WORP STAR 来迎接各种不同的挑战。







值得一提的是，因为 NGC 先天条件优秀，本次作品可以 4 人同时进行游戏，不知道这样一款类型的游戏中，是要进行合作呢？还是成为对手呢？不过可以确定的，就是玩家一定可以体会到合作游戏所带来的无限快乐~！下面就让我们来看看能够抓住所有玩家心的游戏吧！





## 简单轻松的风格中带出深奥的操作感！

星之卡比系列给玩家最大的印象就是：无论是菜鸟还是老鸟，都会在游戏中寻找到不同的属于自己的领域和提高目标。这种能够体现制作者心境的设定将在本作中发挥到及至。正如前面所提到的，全部的技巧都在一个摇杆和 A 键上，究竟能够将自己的水平发挥到什么境地呢？



### WORP STAR 漂浮可能！

大家看，公开画面中，卡比乘坐的，就是本此非常重要的道具 WORP STAR 了，而卡比很多的重要动作和关卡都是在这个小星星上面完成的，能够骑星星了，这个系统在原来的系列中是不曾出现过的，而且，就开发画面来看，除了通过摇杆控制方向以外，还通过 A 键可以控制速度来达成慢行，也就是说，今次的游戏中有出现了赛车要素?!

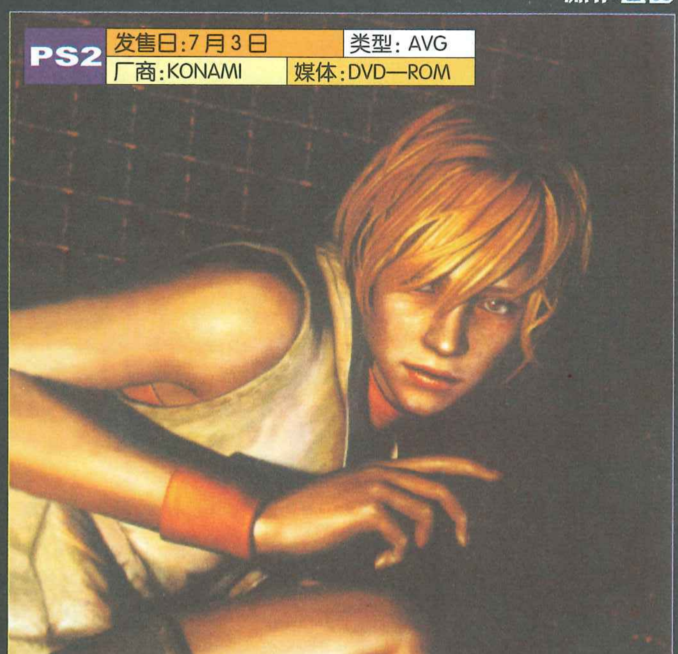
SILENT HILL 3

(c) 1999 2002 Konami Computer Entertainment Tokyo

PROGRAM

# 寂静岭3

PS2 发售日:7月3日 类型:AVG
厂商:KONAMI 媒体:DVD—ROM



## 故事初期的发展……
## 令人难以想像的事情接连出现

已经决定在7月3日正式发售的《SILENT HILL 3》,绝对是喜欢恐怖游戏玩家之首选。继上一回介绍了游戏的基本系统资料和神秘登场人物之后,今次将会集中介绍一下故事初期的流程,看看在表与里世界之中到底会遇上怎样难以想像的事情。到底主角是否可以安全地离开呢?让我们拭目以待。

### 游戏中的两种初期武器

匕首—最初所持有的小刀,攻击范围短而且威力很弱。

手枪—最多可以装上十发子弹的手枪,虽然威力亦不算强,但也可以作远距离的攻击。









### 一、游乐场中的恐怖事件……没有人可以猜想得到

游乐场是故事开始的地方。在深夜的时分,主角一个人独自来到游乐场内,但是整个公园已经充满了古怪和不安的气息。除此之外,还会有众多的怪物等待着你的来临。而在这里各位只能用铁棒和小刀来应战,只有把敌人击倒,才有机会安全的离开这里。







### 二、是梦醒了……还是恶梦的再开始呢?

正如之前所介绍的一样,《SILENT HILL 3》仍然保留了此系列一贯的特色,把游戏分成表里两部分。离开了游乐场之后主角身在一间商店,由于劳累和紧张主角慢慢进入了梦境,当她睡醒的时候她听到了一个男子的声音,并且对方好象还一直跟着自己。到底他是什么人呢?在表里关交错的世界里,哪些是现实,哪些是梦境已经无法分清楚了。



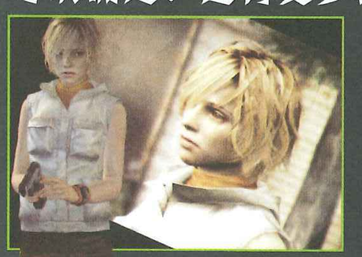
### 新登场的异形怪物





以类似铁棍的东西来支撑身体,而且可以利用回转攻击主角。

### 可以确定!还有更多神秘角色将会登场!!





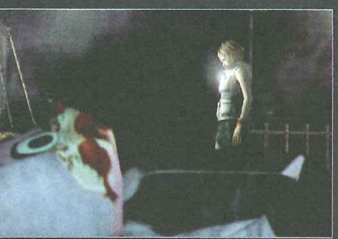
直到现在为止,可以肯定至少还有两名谜之角色将会在稍后的介绍中公布。现在对于他们的资料还是非常有限,只知道他们两名也是男性角色,而且更是掌握了这个故事关键的中心人物,到底他们的真正身份是……?

### 血兔子,里面藏着的到底是……

在公园内发现了一个沾有血色的兔子洋娃娃,而且更是染上了一些血迹,和故事有直接关系的吗?










# 高达 SEED

PS2 | 发售日:2003年夏发售 | 类型:A·RPG | 厂商:BANDAI | 媒体:DVD—ROM

## 登场人物介绍



**克拉·亚姆特:**本作的主人公。通过人工操作改变遗传因子而诞生的男孩,通常的基本能力都非常优秀的一种人类。



**阿丝兰·萨拉:**属于扎布特军部队的一名军人。与克拉是非常好的朋友,希望说得旧友避免进行同胞战斗。



**撒伊·阿卡依卢:**与克拉同是工业卡雷司的学生。与布莱茵经父母决定,许可结婚。



**蓉拉·布拉卡:**有"恩德密欧之鹰"称号的地球联合军大尉,对待主人公就象兄长般。



**布莱茵·阿露丝塔:**故事中一位非常重要的角色。由于看着父亲死去,所以决定向扎布特军进行复仇。

# 在殖民卫星的舞台上苏醒的"高达"再次出动!

2002年10月开始放映的一部描写新一场高达战斗的动画"机动战士高达SEED"已经受到了广大动漫高达迷们的欢迎,当时就已经能够想到这部经典的动画终有一天会踏上游戏的舞台,使更多喜爱它的朋友能够真正身在其中,体会故事中主人公的心情和思想。现在这个愿望终于实现了,BANDAI公司已经将这部作品进行了游戏化,并决定登上了PS2的舞台。通过你操纵主人公与敌人进行战斗,而你的朋友也会与你一同进行战斗,并协助掩护你完成各项任务。

本次的游戏主人公"克拉"在故事中将初次驾驶机动战士在这个多彩的3D空间内进行战斗。由于这里空间的宽广,所以在战斗中敌人会从365度的各个方向发起进攻,所以你不会知道下一个敌人会从什么地方向你袭击,这会使你充满紧张感情全心投入战斗中。而且机体的操作十分简单,只要你稍加熟悉就会操纵的得心应手,随后就将展开白热化的战斗了。高达那华丽的操作将为激化的战斗画上一个真正的休止符!!



这个游戏带给我们的是一个壮烈的战斗故事,侵略和反侵略的战争已打响,在一个巨大的殖民卫星中,为了正义而战的人们驾驶着高达拉开了整个故事的序幕。故事将在这个宽广的3D空间中进行残酷的战斗,最终你将会看到什么呢?没有人知道答案,只有你用自己的双手去将它挖掘出来……

## 在游戏的世界中体验原作所带给我们的战争感受!!

在TV版的"机动战士高达SEED"故事中你将身处在事件之外,纯属观众的位置,唯一能做的就是观看他们故事的发展,而你没有任何能力去改变它,除了视觉上的满足外,什么也不会再有了。

当这部动画被改变为游戏,它所带给你的就将是一个全面的感觉,战场中迫近的战斗与贴和故事的发展,再就是背后的一些隐藏故事,都使你在游戏中体验到不一样的感觉!!







## 从全方位向你逼近敌人的猛烈攻击!!



在前面已经向大家介绍了这款游戏的战斗空间非常的大,所以敌人会从365度的任何方向发动进攻,这就是3D空间的真实战斗感。敌人将从不同的方向逼近你并展开攻击,你不要以为这样就很难操作机体了,你要放心,只要敌人出现你的机体就会自动发现,如果不相信到时就自己亲自去感受一下这个简单的操纵吧。



## 登场机体介绍



▶斯特拉伊克高达:克拉所驾驶的机体。对应不同的情况可以有3种不同的装备进行更换,这是它最大的特征。

▶伊席斯高达:克拉的朋友阿丝兰的爱机。最大的特点就是可以变形。

▼德艾鲁高达:实用性非常高的一部高达,操作起来也很轻松。

▼巴斯塔高达:追求远距离攻击的高达,机体携带一门重炮。

▲布利斯高达:在一定时间内可以从雷达中消失,让敌人无法发现你。




# 恐龙危机 3

| XBOX | 发售日:2003年6月 | 类型:ACT |
| --- | --- | --- |
| | 厂商:CAPCOM | 媒体:DVD—ROM |

经过前几次介绍相信广大喜爱这款游戏的玩家已经对游戏有一个大致的了解，本次我们还将向大家继续介绍游戏中的新登场物品和敌人，希望会带给大家更深层次的认识。

## 新登场武器



在游戏中主人公所使用的武器样式非常多，并且都有突出的功能，只要你能灵活运用，就可以将游戏中所有的困难轻松解决。除了特殊部队 S.O.A.R 队员们自身携带的武器，在这里还会购买到多种威力更为强大的武器，但是，与上一代相同，你必须尽量打倒敌人来得到“EP”随后你在宇宙船上可以兑换成“TC”，用它就可以购买回复道具和新武器了，使用被强化的角色战斗还不轻松吗？本次亮相的三种武器是“テンペスト”、“インフエルノ”、“ジャカーノート”。

### 威力更为强大的武器



## 游戏的舞台设定在移民船

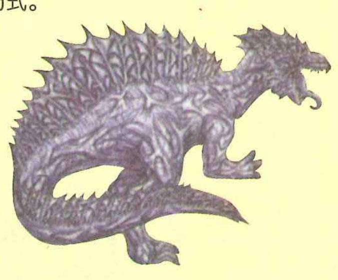
游戏的舞台设定在漂流于浩瀚宇宙空间中的一艘大型的移民船“欧撒穆德吾斯”号里，特殊部队 S.O.A.R 队员们为了探索这艘神秘的移民船并且营救这里生存的人而展开调查活动，但是等待他们的却是无尽的危险。“欧撒穆德吾斯”号中与各种恐龙壮观的战斗将在“X-BOX”上实现。



## 新登场敌人

レグルス：背部有突起的坚硬甲壳保护，是一种凶猛的恐龙型生物，体长 19 米可谓巨型。攻击方式是它那厚重的甲壳，虽然行动缓慢但是当你靠近时就会用它那有力的尾部来回扫荡，另外一种攻击方式是将身体缩成一个圆形，向你滚来，可以说是攻防一体的攻击方式。

ミアプラトウス：身长达到 20.8 米的巨大恐龙型生物。一般栖息在水中，在陆地上行动缓慢。背部和脸部的周围被坚固的长刺所覆盖，它的攻击主要靠喷出强有力的水柱，可进行远距离攻击。它最大的弱点就是没有任何保护的腹部，你可进行迂回战术进行阻击。



# 空中飞舞的翅膀

| DC | 发售日:6月26日 | 类型:ADV |
| --- | --- | --- |
| | 厂商:ECOLE | 媒体:GD-ROM |

DC 上新的恋爱季节就要来临，快乐轻松的与可爱少女们一起欢度这个令人再次心跳的时间吧。这次游戏最大的特征就是游戏中的这几位美丽可爱的小姐的登场，伴随着故事中那些令人愉快事情的发生和充满个性的故事，相信你会彻底喜欢上这款游戏。本次就将对这个极付魅力的作品进行最快速的直击。

主人公安仓木智也与父亲两个人一同生活，而母亲早在 10 年前就与他们永远“离别”了，所以两个男人生活比较困难，幸好居住在智也家附近的美砂知道他的情况后就代替他母亲照顾没有出息的他们。但是智也和美砂之间突然出现其

## 令人期待的恋爱，将在 DC 的舞台上再次复活！！

他的事情，那就是智也的父亲担任的气象预报员工作，要和智也搬到北海道。智也和父亲正当作着出发的准备时，美砂也有着自己的想法。由于忍受不了与这两个父子分离的寂寞，所以美砂决定与他们组成一个家庭，正式成为智也的养母与智也的父亲结婚。一段时间以后这位没有实名的母亲和同年龄的智也同时进入了北海道的学校中，在这个学校中智也加入了一个“大空俱乐部”，并且结识了很多喜欢天空的人，他们由于现实生活中遇到的很多事情都有困扰，所以感觉到“翼”的存在。而智也自身也有同样的烦恼，那就是美砂的事情。他祈祷明天能变得更美好。





## 人物介绍



白石美砂

▶性格善良的小姑娘，为了不与主人公分开与智也的父亲结婚。



三ツ葉風夏

▶比主人公们先转入学校的华月学院理事长的孙女。



篠瀬ともみ

▶从外表看她是华月学院的临时教师，喜欢自由奔放的教学。



一松香澄

▶主人公所在学校的学级委员会长，成绩非常优秀。



佐木川恵奈

▶非常喜欢天空的一个普通女孩。与风夏是好朋友。



木桧まどか

▶北海道电视台节目主持人，是主人公父亲安仓木耀司的同事。

# MISSING PARTS 3 the TANTEI stories

ミッシングパーツ

| DC | 发售日:7月31日 | 类型:ADV |
| --- | --- | --- |
| | 厂商:FOG | 媒体:GD-ROM |

曾经在DC上推出的推理侦探ADV游戏《MISS ING PARTS》已经得到众多游戏玩家的钟爱，游戏中那谜奇的案件和侦探通过蛛丝马迹将真相慢慢查明。这就是侦探游戏最大的魅力，要通过你聪明的努力才能达到。本次要向大家介绍的是这个系列的第三部作品，同时也是这个系列的完结篇。下面我们就将这个精彩的作品向大家作一个简单的介绍。





这个游戏追求的是探索深层奥秘全心投入游戏中感受惊险刺激时的那份心情和将整件事情侦破后的那份满足感。并且这次又将迎接整个系列中的大团圆结局，所以剧情会更加引人入胜。这作注目的焦点依然是被众多谜团所包围的事情真相，延续上部作品，真相就在这里等待你去将它展现出来。

## 人物介绍

这次主人公恭介将借助这些登场人物的帮助进行一次危险的旅程，结果最终会是什么样子无人知晓，只有由你亲自去揭开迷雾，找到真相。

**森川直治**

冰室的部下，是一个刑事新手。此人总是不相信侦探的办事能力。

**冰室裕**

刑警一课的一名刑事警官。原属于刑事鸣海诚司的部下，是个拥有很多宝贵的经验的人。



**月屿成美**

最大的爱好是喜欢喝酒，并且非常厉害，喜欢夜晚出来。从她那里可以得到情报和线索。



**鸣海京香**

以鸣海侦探事务所的创造人姿态出现的女性，诚司的女儿。在侦探所中也担任侦探的职务，当恭介遇到问题就会想尽办法帮助他。



**真神恭介**



鸣海侦探事务所中的一名青年侦探。是一个拥有极高正义感并且有很大的包容力。他那敏锐的洞察力为他侦破的多起案件提供了引导作用，最终获得胜利。

# 新約聖剣伝説




| GBA | 发售日:2003年夏 | 类型:A·RPG |
| --- | --- | --- |
| | 厂商:SQUARE-ENIX | 媒体:卡带 |

游戏中的角色男主角比洛与女主角碧罗伊，可随意选择其中一个进行游戏。比洛是一名在斗技场中与怪物进行战斗的斗剑士，依靠每天和怪物作生死决斗来磨练自己的剑技，女主角碧罗伊则是由于拥有玛娜力量而遭到邪教徒的迫害。玩家在游戏中可以操作NPC进行游戏，PS版本中的角色仙人掌君也会在游戏中登场，而且本作也将对应GBA的通信缆线，让玩家可以与朋友一起同乐。共同体验联机对战的乐趣!

本次继续为大家放出新约圣剑传说的最新情报，SQUARE-ENIX又放出三位角色我们来为大家介绍。



### 尼基塔

罗古塞这种种族是会发出喵喵叫的长有巨大兔子耳朵的种族，祖祖辈辈都生活在村庄城市等固定场所，并且到处进行商卖的商人，他们深信行商的人都是快乐的。虽然有时候他们会叫人讨厌，但是如果在旅途中遇到他们实在是十分方便的事啊！尼基塔曾经著有“这里的道路可以变成金钱”这本书。



### 仙人掌君

无论在谁看起来都会认为这是仙人掌，虽然看起来象是仙人掌，但他的真身是种谜之生物，别看他们长的怠惰的身体却出人预料的是个行动派。



### 影骑士

从冒险登场开始就被称为影骑士，是古兰斯公国的建国者唯一的儿子，他想借助玛娜的力量来建立理想的国家，由于大胆的迫害玛娜一族因此被人称呼为邪教徒。






# 冲击内容彻底公布

一直以来，感觉也相当神秘的《NETWORK BIOHAZARD》，这个星期终于再次有新的消息公布了。借此让大家对这个游戏有更深层次的认识，而且我们还可以从中发现一些极付的震撼性的消息呢！









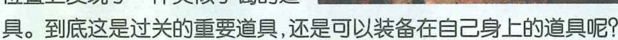
## 图片1：迎战狂乱的丧尸们

在这张图片中，我们可以看到主角KEVIN、CINDY、GEORGE和MARK四人正与丧尸们对峙着。这个时候KEVIN拿着枪向丧尸发动攻击，而在图片右下角的柜台上，还发现了一件类似是手镯的道具。

看看丧尸的动作：丧尸会一直追着主角等人进行攻击，比较特别的是这次丧尸身体倾斜的角度会更大，而且还会不停的摇摆着，令人感到更加不安。

协助NPC角色：MARK正协助着受了伤的NPC同伴（非玩家控制角色）离开。在游戏中，玩家可以随意选择是否要协助NPC同伴，即使是见死不救也可以的。

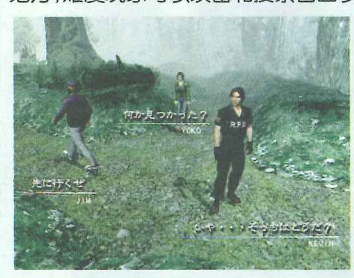
发现了手镯道具：在柜台的位置上发现了一件类似手镯的道具。到底这是过关的重要道具，还是可以装备在自己身上的道具呢？



## 图片2：和同伴合作前进

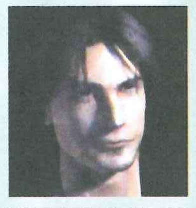
第二张图片已经来到一间工厂内，除了KEVIN拿着枪准备出攻击的姿势之外，我们还可以看到MARK正协助CINDY踏上楼梯。

KEVIN的攻击目标是？：在图片中看到KEVIN拿着手枪攻击画面以外的敌人，而且站在KEVIN背后的另一名同伴DAVID也是望着画面以外的地方，难度玩家可以攻击和搜索画面以外的敌人？




协助有需要的同伴：在游戏中，性别对于能力值的设定会有一定的影响。例如女性角色CINDY要走上楼梯，所需要的时间是会与男性角色比较略现长了少许。但如果在这时得到MARK的协助，便可以缩短所需要的时间了。

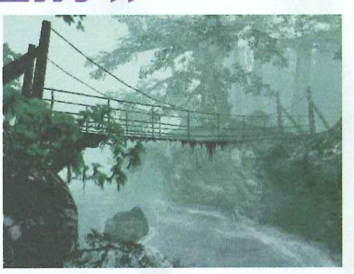
## 新角色公开-KEVIN



隶属于（RACCOON CITY）警局的警员，是一名爽朗的美国籍男子。不过为人性格却比较轻浮，所以尽管拥有很高的办事能力，但也两度落选于S.T.A.R.S.成员的选拔试。

以确定的资料包括：1.手枪是不会自动上弹的；2.可以使用特别的道具来增加上弹的速度；3.有部分的门是可以破坏的；4.可以拾取死人的道具；5.丧尸是懂得自己开门进入的；6.有部分的谜团。机关是需要合作才能构解开的。

## 图片3：于街头上发生的事件



第三张图片是发生在（RACCOON CITY）的街头上，在酒吧的门前正聚集着多个角色。在警车面前的KEVIN拿着手枪摆出准备攻击的姿势，而CINDY则表现出一种很害怕的动作。最奇怪的是，KEVIN用枪指着的并不像敌人，到底是什么的一回事呢？

这部警车是可以乘坐的吗?在访问的内容中，船水先生也曾经透露过有乘坐交通工具的可能性。至于现在停在街头上的警车，到底又是否可以供玩者乘坐的呢？

这名角色出现了异常的变化：正如之前所说的一样，现KEVIN虽然是用枪指着他，可是从图片中可以发现对方并不是僵尸。而且站在后方的CINDY也像是很害怕似的，难道这名角色正逐渐丧尸化，所以众人才有这种表现？

留意角色的动作：在左边第二名角色MARK，他是弯低了身体的。这会是因为他受了伤，而接近濒死边缘的动作表现吗？

## 图片4：在黑暗的环境之下移动



最后一张图片是在黑暗的房间之中，我们可以看到主角KEVIN正伏在地上一直前进，作用是希望可以避开丧尸们的攻击，会是一种新的动作设定吗？

从灯管的距离作出推测：在墙壁上是设有灯管作照明之用，而灯管和灯管之间相隔的距离亦比较远，这即是代表这个房间所占的位置也是相当之大的吗？

发现了一些用来储物的桶：在KEVIN的下方，我们可以清楚的看到一些用来作储物的桶，故此这里应该是一所储藏库。难度是和（RACCOON CITY）中的饮食商店有关？

新的动作：为了回避丧尸的攻击而选择伏在这个狭小的通道上前进，如果这是一个新动作设定的话，玩家便可以使用它来到不同的地方搜索，或者可以发现一些道具呢！

# RAhXEPhON 蒼穹幻想曲

本作新游戏在喜爱动画的朋友面前相信已经不再陌生了。这次它将奏起新的旋律，向广大玩家展现世界之音。从动画演变而来的这作游戏无论是在画面上还是在游戏的故事情节上都有所创新，下面我们就乘坐着机体快车畅游故事世界，相信你会被它的魅力所吸引。



PS2 | 发售日：2003年夏发售 | 类型：A·RPG | 厂商：BONES | 媒体：DVD-ROM

## 主人公神名绫人将怎样调整这个世界的规律呢！

今春4月19日《翼神传说》的剧场版已经发售，同时宣布的还有这部动画即将变成游戏登上PS2舞台的重要消息。本作的主人公是一个名叫"神名绫人"的男孩，他同伙伴们一同并肩战斗，将那些未解之谜探明，将真相展现在我们面前。在游戏中你将驾驶机动武器与敌人进行战斗，甚至要同时对付十个以上的敌人机体，这将展开魄力无穷的战斗。游戏的故事行动将按照原作中的故事进行发展，并且还会对无法预测的新世界进行描写。







### STORY

西历2012年，东京上空出现了神秘的"MU"。它向着东京羽田机场的中心前进，在空中形成了直径150公里的领域空间，使东京与外界完全隔绝，而在空间里面残余的人便被这些敌人所支配。3年后，东京里残余生存的"神名绫人"和不思意的少女"三屿玲香"还有神秘女性"紫东遥"命运般的相遇。随后便"看到了真实"，顺着那些言语的引导，神秘的卵出现在他面前，他们决定脱离出东京。但是看到外部相隔的故乡"TOKYO JUPITER"已经有了12年的时间变化，故事将从这个超真实的时间描绘起，最后的结局等待你去写出。





## 人和人之间密切的命运联系……







在故事中的人物对象间都有着不同的联系，但是你要通过与身边的人进行交谈来获取情报推动故事的发展，当你将游戏向前推进后就会与更多的人进行交谈，并且交谈还会引发很多重要的事件发生。同时还有一点值得注意就是，游戏的战斗中还设定了升级系统，当主人公在战斗中等级上升，就会连动主人公的成长。




## 战斗时的操纵可进行多样化，使用不同战术向敌人讨伐！

在游戏的战斗来临时主人公就会呼唤出他的机体与敌人战斗。当然你击破敌人就会提升等级，而当你等级提高后就可以对复数敌人同时进行攻击，或者将所有攻击集中到一个敌人身上，这样会加大攻击伤害数值，你可以根据战术的不同进行选择。同友方的连协攻击将增强我方实力，有助于对付成群敌人。















## 故事的多彩性将使游戏更添乐趣！

游戏中的画面效果采取3D建膜动画贴图，这在近些时间的作品中非常流行，从视觉感觉上来说游戏画面制作的非常精美，并且战斗时的华丽场景和对战时的各种效果也作的非常逼真。故事中机体的觉醒和从石化状态中苏醒等部分的插入使游戏可以给玩家极强的临场感觉，使故事更加丰富多采。

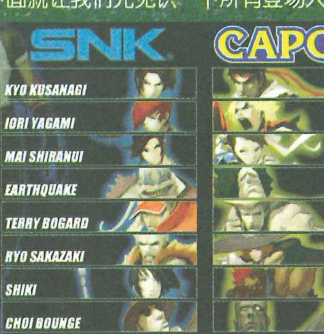


# 这个炎热的夏天中新一轮热血格斗即将登场!

SVC CHAOS SNK VS. CAPCOM

| ARC | 发售日:2003年夏 | 类型:FTG |
| --- | --- | --- |
| | 厂商:PLYMORE | 使用基板:未定 |

新的格斗舞台已经展现在大家面前，这就是《SNK VS CAPCOM SVC CHAOS》将隆重登场。今年炎热的夏季不仅天气会令我们温度升高，这次新一轮梦幻的对决也令所有喜爱格斗游戏的人们热力四射。下面就让我们先见识一下所有登场人物吧。




## 本次的战斗是“NOT A MATCH”并且其核心是SSI!

此次的出演阵容极为强大，拥有众多超人气演员加盟，成为梦幻的巨星格斗，而时间也挑选在炎热的夏天，使这个本来就非常火热的游戏更加烈焰飞腾。本次大会的世界观是“没有比赛”，究竟这句话是何含义，那就要请在座的玩家来找出属于自己的答案了。这次游戏的开发商将以下三条设为游戏的核心，那就是(Simple)简单的操作、(Speedy)高速的游戏过程、(Iinsight)深奥的内容，就是说既能令所有玩家轻松上手，又能体会游戏中的深奥内涵。像这样一款游戏能不令你动心吗?

## 登场人物介绍 SVC CHAOS SNK VS. CAPCOM

### 草薙京

(草薙流古武术+我流拳法)

SNK作品中极为知名的巨星级人物。本次他依然会身着学生装登场，但对于他招式的设定将有所微妙的变化，突进系的荒咬的使用将有所加强，可以经常使用。

### 隆



(空手道格斗术)

CAPCOM公司推出的2D格斗游戏中最知名的人物，可以说所有格斗游戏爱好者都会将他的名字牢记在心，那就是『隆』。在本次中依然会使用他强有力的战法与对手抗争。

### 八神庵

(八神流古武术+本能)

与京同是KOF系列中的主要角色，自从KOF95以来一直活跃在格斗舞台上。这次他的连续技没有什么大的变更，但是对于游戏性是绝对没有任何损失。



### 肯

(空手道格斗术)

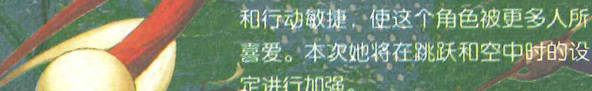
CAPCOM公司又一个经典人物，与隆的波动拳不同，肯最强的拳法倾向于升龙拳。这次他所使用的必杀技多采用足部技巧，通常战斗中可以会以极其华丽的攻击结束战斗。



### 胡格

(职业摔交)

此人是一个力量型的选手，如大家所见是以投技为主的，被一部分喜欢以投技为主打击系的玩家所喜爱的角色，强力击打技也是该角色的特点之一。总体来说使用率不是太高。



### 不知火舞

(不知火流忍术)

在KOF的舞台中，她以花碟扇进行攻击，的确是非常强的一种设定，给玩家一种爽快的感觉。本次她将占领高空跳跃的优势来进行空中对战，而且华丽的必杀技也会延续下来。



### 春丽

(中国拳法)

春丽的战术依然是利用她强有力的普通技与敌人进行战斗。由于出招快速和行动敏捷，使这个角色被更多人所喜爱。本次她将在跳跃和空中时的设定进行加强。

### 地震

(我流忍术)

在侍魂中有出色的表现，虽然其体型庞大，但是灵活多变，投技作用依然不会对他起到效用。他的攻击是以大范围打击系和火焰忍术为主体，相信他那巨大的锁链镰刀威力依然强大。

# 激斗职业野球




## 游戏中登場角色陣容相当豪華!

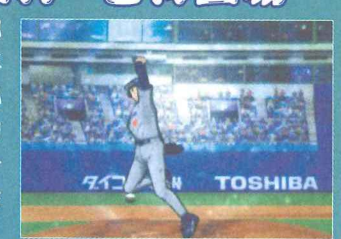
喜欢水鸟新司先生棒球漫画的玩家这下有福了，在日本的大人气棒球漫画，《超级捕手》《野球狂之诗》系列作品中的主要角色都会终于要在这款《激斗职业野球》的游戏中出场了,水鸟新司先生笔下的角色都是一群爱好棒球的少年为了实现自己的棒球冠军梦想而努力的人物。这些系列作品中的角色会一一登场,岩鬼正美,岩田五郎,代打屋,殿马一人,青空晴太,山田太郎,水原勇气等人都会有出场的机会。不止如此,整个《激斗职业野球》中会有12个球团登场,有总数超过300人的角色出现,游戏中收录了自2003年开始到现在的所有日本棒球界的名人,所以阵容相当豪华!

## 2D画面与3D画面互相接合?



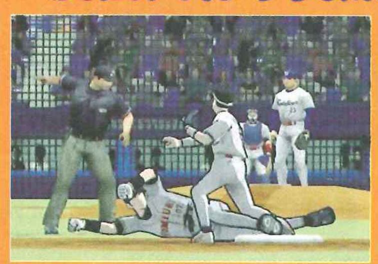
游戏中除了加入了漫画的棒球角色与真实的职业联赛外，游戏的角色设定也是以2D的形式表现出来，为了使漫画角色可以更加的贴近现实，游戏中的现实角色被保留了原来的身高,会以真实体形的3D形式出现参加比赛。漫画中的角色则会以原作中的形象出现!这样的话2D球员与3D球员会共同登场进行比赛,就画面而言真是非常有趣的现象啊!

## 漫画中的“秘打”也将登場




既然已经加入了漫画角色,那么大家所持有的必杀技也绝对不会省略掉。在漫画中出现的“秘打”完全再现了出来,许多著名的场面也会再现,水原勇气与殿马一人的惊人又夸张的秘球秘打都会陆续出现。

## 漫画人物与实際賽手同堂競技



当然漫画中的角色不会全部占去了风头，游戏中同样会照顾到现实选手，这些选手都是在日本职业棒球比赛中出现的真实球员，并且游戏以2003最新赛季为参照资料，这使得球员不仅在能力上还有形象上都会按照实际人物在比赛中的动作与特征完全把它再现了出来。我们可以领略到漫画人物与实际赛手同堂竞技的乐趣!

## 殿馬一人的秘打白鳥之湖





从公布的几张图片来看,游戏的精细程度十分叫人兴奋,殿马一人的秘打白鸟之湖从脚下发力,转身,挥棒打击,几个动作一气呵成,并且漫画中的特别处理网点也加入了进去,使得画面十分有魄力。本作中的12支球队是可以随心所欲的换，也就是说你想加入那一支都可以。所以传说中的奇幻对局就可以完全出现，圆了各位漫画迷多年的心愿。

## 将游戲与漫画完美地進行結合



以现实下游戏机的机能和开发者的能力,要制作高真实感的游戏应该并不算太困难，不过现在漫画感的游戏确实需要一些市场，所以以漫画这种形式开发出的立体游戏就不断会有新作品的问世，受欢迎也是意料之中的,这款《激斗职业野球》便是将两者完美的进行了一次结合。所以这款游戏不止是漫画迷们的最爱,应该是棒球迷们的珍宝!









## 原作中的名場面以漫画形式表達

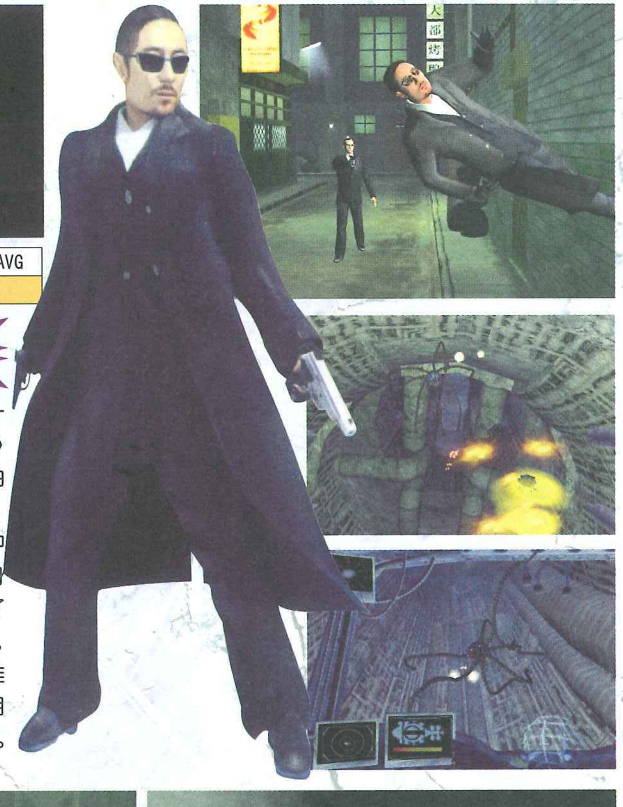



原作的名场面再现也是本作的一个卖点,水鸟先生笔下那一场场的经典对决叫人过目不忘。在游戏中将会把这些名场面以漫画的形式表达出来,由于画面是用漫画出现所以一定会使得玩家在游戏时获得部分观赏的乐趣!

# ENTER THE MATRIX

# 骇客帝国

| PS2 X-BOX NGC | 发售日:2003年5月29日 | 类型:A·AVG |
|---|---|---|
| | 厂商:BANDAI | 媒体:DVD-ROM |



## 《骇客帝国》电影续作的最新游戏作品

五月份悄然而至，随着《骇客帝国》电影续作的升温，我们迎来了这款电影的最新游戏作品《Enter the Martrix》，自从“骇客帝国”的虚拟世界出现后。在各种媒体上陆续出现以骇客为题材的作品，这包括动画，漫画、电影等等，而今天我们给大家带来的是5月29号就要发售的《Enter the Martrix》游戏版本。该作由美国的著名公司ShinyEntertainment 制作。1999年的《骇客帝国》共获得四项奥斯卡奖，全球收入4.6亿美元。在第一集拍摄完毕之后整整一年，导演沃卓斯基兄弟才完成续集的故事提纲与预算的编列，这对导演兄弟做起事来一切都在掌握之中，《骇客帝国2:重装上阵》与《骇客帝国3:最后战役》两部电影的拍摄预算超过三亿，真可谓时豪华制作!

此次公布的新画面中还保留了原作中的原汁动作，例如电影中的人物翻滚，飞身上墙，弹道轨迹，超级跳跃等等都被保留了下来。这款游戏采用了全方位的发售概念，在PS2.X-BOX.NGC三款重量级的主机上推出发售，同时还对应PC平台。在明年5月15日与电影版的《骇客帝国2》同步上市。到时又会掀起一阵骇客狂潮。








## 游戏场景与电影中的画面几乎差距不大




《骇客帝国2》的班底与1999年前作变化不大，基努·里维斯、劳伦斯·菲什伯恩、凯莉－安·摩斯将继续扮演各自的角色，导演依然是沃卓斯基兄弟，新加入的演员包括贾达·萍姬特·史密斯 (Jada Pinkett Smith)及莫妮卡·贝鲁奇(Monica Bellucci)等，豪华阵容加上华丽的出演，估计来年的奥斯卡奖最佳视觉奖仍旧会是它的囊中物。在本作电影中基努饰演的NEO与同伴反击杀人网络MATRIX，但MATRIX也同样大力反击，并制造出杀人病毒VIRII用来突袭NEO等人。NEO不幸被病毒所害后失去了自由穿梭虚拟人类世界与MATRIX世界的能力，变回没有超能力的普通人。与此同时世界受到大批VIRII的入侵，因为VIRII有几乎无敌的再生能力，TRINITY的性命也危在旦夕……NEO唯一可以做的，就是找出病毒根源，将制造病毒的机械人CPU毁掉……本作游戏就时以此为中心进行开发的!

该作在电影化方面也得到了巨大的成功，游戏场景与电影中的画面几乎差距不大，游戏中又长达200分钟以上的原创情节展示在大家的眼前。人物的身手动作可高达4000种以上，可以使用各种武器像雾弹枪，手枪等等。

游戏中的场景不仅局限于美国，更延伸到了日本，中国等东方国家，另外电影中出场的一些经典角色和机械等也全部登场，游戏的女主角名叫娜依奥比，男主角的名字叫作高司多。角色中的女主角娜依奥比是最新电影版中出现的人物。

另外还有我国著名的武术指导袁和平的倾力加盟，这使得游戏不仅真实的再现了电影中原本的动作模式，还增强了玩家在操作上的可控性。本款游戏采用DVD格式9个G的超大容量可以使玩家充分体验到游戏中的画面和高品质影音享受。




| NGC | 发售日:2003年夏 | 类型:RPG |
|---|---|---|
| | 厂商:NAMCO | 媒体:DVD-ROM |

近期 KONAMI 又公布了一款最新的 RPG 游戏《TALES OF SYMPHONIA》，据 KONAMI 的工作人员介绍，这是一款正统定义上的、幻想传说式的 RPG 游戏，游戏的画面风格颇有点黑暗编年史的味道！本款游戏采用全 3D 绘制，从场景到人物都是由 3D 即时演算出来的，大大的区别于以往的幻想游戏，所有场景都可以用手柄来回进行切换观看，音乐全程由交响乐配置播放。




## 现在官方已经公布的人物角色

本款作品的人物设定还是由历来为幻想系列作人设的藤岛康介先生来完成，藤岛康介先生的作品一向是受到广大漫画爱好者的喜欢。想来这次也决不会叫我们失望的!











### 罗依德

**年龄:17岁　身高:173公分**
**体重:58公斤　职业:剑士**

罗依德自小被遗弃在森林中，后来被养父德瓦森拾到并收养了起来。养父德瓦森是个剑术高手，罗依德从小就得到养父传，练习了一手好剑法。虽然他头脑好有决断力，并且有很强的正义感，但是学习成绩一直不理想，可是他却拥有着平常人没有的决心与为亲友同伴牺牲的勇气！当危机发生后他为了守护和平毅然拿起了武器走出了家园，踏上改变世界命运的旅途!

## 前作中的料理系统仍旧存在

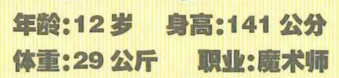
战斗时队伍的阵型与攻击的角度都会直接影响到攻击力的强弱，按照以往传说系列的传统今作中称号仍然是健在的，不过此次得到称号的方法有些不同，似乎是打到不同的敌人会得到不同的称号，另外升级时也会得到一些称号，不过具体有那些还不得而之。前作中的料理系统仍旧存在。此作将在今年夏天发售到那时会不会推出汉化版本的呢？我们还不得而知，总之一句话大家期待吧!







### 基倪尔斯



**年龄:12岁　身高:141公分**
**体重:29公斤　职业:魔术师**

基倪尔斯是罗依德的亲友，现在村子中学习，拥有优秀的头脑是使用魔法的天才！但是性格比较乖僻总是看不起成年人，但是对克雷特却很好。



## 游戏中两个互相存在的世界

故事中有着两个世界当一边繁荣时就会不自然的吸收另一边空间的力量，所以一个世界兴盛时另半边世界的力量就会枯竭，但是这种情况是可以改变的持有一把可以改变平衡的钥匙就在一位天使的手中，世界上所有的平衡都要依靠她来制约，游戏开始时的目的似乎就是要将力量从另一边切换回来。

### 克雷特



**年龄:16岁　身高:158公分**
**体重:44公斤　职业:神子(天使)**

克雷特从小就认识的朋友，是玛娜血族的继承者。原本是神派来的使者，为了拯救世界而来，她随身携带的一块克莱斯之石是她身份的证明，克雷特虽然身为神子但是却有着普通少女的情怀，她做事勇敢果断受到大家的喜爱，为了使世界的和平再生而尽力奔走。









| PS2 | 发售日:2003年夏 | 类型:赛车 |
|---|---|---|
| | 厂商:GENKI | 媒体:DVD-ROM |



在以前几款作品中赛道都是根据需要而自行设计出的，而新作中大胆的采用了最贴近现实的赛道！东京，大阪，名古屋的几条高速赛道被按照原来的尺寸搬到了游戏中来，在街道中飞速奔驰的感觉完全的在现了出来！

## 天气的变化是游戏最大的特点

今年夏天元气的首都高速ZERO ONE终于要在PS2上推出它的最新作了。

本作中最大的特点是加入了天气的变化，雨路对于驾驶技术的要求更上了一层楼，由于路面被雨水的冲刷使得道路情况更加复杂，对于玩家的操控技术也有了更大的挑战！游戏中对于雨中的场景描绘的十分精细，在雨中开着自己心爱的跑车在泥泞的路面急驰，边跑边欣赏道路两旁的雨景是多么惬意的一件事啊！





## 不同风格的赛车也出现在大家的眼前








另外几种不同风格的赛车也出现在大家的眼前，新式车型及其配套设备都会出现在这款游戏中。SP的竞技性娱乐也大幅度的提高了起来，新加入的要素中包括驾驶室的翻新，水温计，油温计也都被放在了驾驶室中以便查看！

不过赛车类的游戏最大乐趣还是要靠多人对战才能充分的体现出来，新模式中除了由以往的1对1模式外还增加了1对2的模式，这使得游戏的乐趣大大的提高了！游戏中的场景都是由飞机从上空进行实景拍摄所以仿真度绝对是异常的高，不仅赛道是仿真搬过来的，就连道路两旁的景色建筑也是按照实物仿制的。大家如果想体验这种超现实的感觉就期待这款游戏的早日面市吧！



# 创造球会3

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう! 3

| PS2 | 发售日:2003年6月5日 | 类型:育成 |
|---|---|---|
| | 厂商:SEGA | 媒体:DVD—ROM |

SEGA在3月推出的超模拟类游戏大作创造球会3终于在延期多日后决定了发售日期，6月5日是个叫人期待的日子，SEGA除了确定创造球会3的发售日之外还放出了大量的情报与图片。

本作中收集了世界许多著名的球员与教练，而且还会出现一种类似于卡片的道具登场，全套卡片的总数高达250张之多。要收齐每一张卡片都要达到特定的条件，只要符合条件后卡片自动就会出现，还有就是套装卡片的收集活动也是亮点，例如：黄金的四人组，欧洲著名射手，日本著名球员等等都会出现。卡片的分类是用非常传统的FP和GP来划分，并且会在卡片的显著位置会出现个人的简历资料，此作完全可以说是一本个人档案的大合集！




## 游戏里还加入了网络技术



游戏里还加入了现在最流行的网络技术，通过PS2的网络功能两地的玩家可以进行资料的传送，这里面包括网络留学，网络对战，网络联赛等等十分精彩。这种功能可以增加玩家的交互能力，只是不知可不可以两边的玩家都可以进行球员拍卖呢！

## 本作中省略掉了不少的麻烦的设定







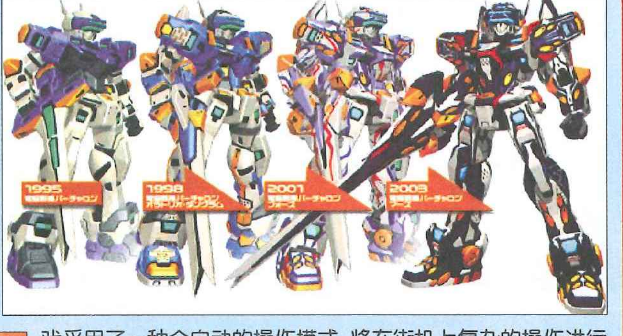
新的一作中不论是指导球探还是取得情报都可以通过电脑进行处理，你的私人秘书在通知一些重要的情报时也会发信息给你，另外本作中省略掉了不少的麻烦的设定，每次比赛完后你可以自行决定是否观看自己想看的新闻。本作中球员的买卖不是指定价格就可以了，还可以与同行进行讨价还价。与对手共同竞标一个选手实在是很有意思的事啊！如果有兴趣收集的玩家可以试一试球会老板的感觉！





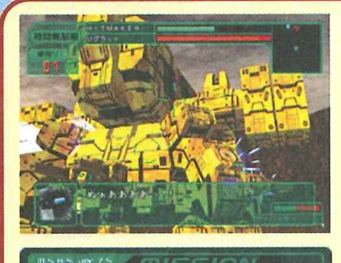

PS2 发售日:2003年5月29日 类型:ACT
厂商:SEGA 媒体:DVD-ROM

很早以前在DC和SS推出的超人气大作《VIRTUAL-OV MAR2》就受到广大的好评,在去年SEGA看准了时机放出了它的街机版本,今年年初又决定把街机版本进行移值,作到PS2上来。



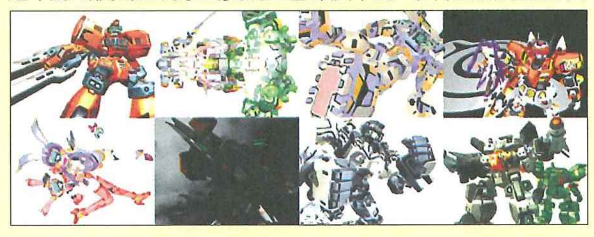

《VIRTUAL-OV MAR2》的意思代表的是火星,根据SEGA官方主页上的公布,本次的游戏采用了一种全自动的操作模式,将在街机上复杂的操作进行简化好使玩家们更轻松的操作。本系列的游戏一向是以细致入微的操作技术,灵敏过人的反映能力见长的。今次的PS2版本,在操作上进行了比较大的调整。,大多数的机体都将动作设定在4个按钮之内,转身,索敌,攻击武器置换还有跳跃都会又大幅度的调整,尤其是索敌一向变更巨大,如果是在跳跃时玩家的画面会随着敌人移动的方向自动转换。操作简单了游戏的难度也就相对的低下来了,不知道会不会影响到游戏的乐趣呢?



游戏中提供的简单操作系统,主要是帮助玩家自动选择武器或者转换机能方便行动,这个机能暂时被定名为SUPPORT CONTROL AI的人工智能支援操作系统,这个系统AI会在最适当的时机,也就是在游戏的瞬间会为玩家替换最合适的武器方便战斗,这个系统的出现会把初级玩家更容易的带入到VIRTUAL ON世界之中,另外MANUAL的操作系统与支援操作的系统基本上相同,玩家可以自由的选择是否使用。

另外游戏中还新追加了一种模式,那就时EPOSDE模式,在这个游戏模式里玩家会变成追击部队中的一员(白哄骑士团),任务的是护送一机离开危险地带,而这个战斗的舞台就被定作了从月球返回到地球,而转换的场所机构,就是巨大的企业TSC管理的禁止入内的区域,而这个任务的目的就是以完全脱离为最优先,相信随着行动的不同会取得不同的奖励的,自己冲出险地是一种,执行完任务后奖励是一种,可能会有很多种的奖励等着你来拿。






◀对战时即可以二人单独战斗,也可以进行多人战斗。这使游戏性再一次提高,大家不妨协作战斗。

▶三架姐妹机体出现在大家面前,采取不同的武器装备,也会有不同的攻击方式,大家应该多注意。

◀战斗场地中会为玩家设置一些天然的防御遮挡物,你可以利用这些物体来迷惑对方,当他寻找不到你时,就可以进行反击了。

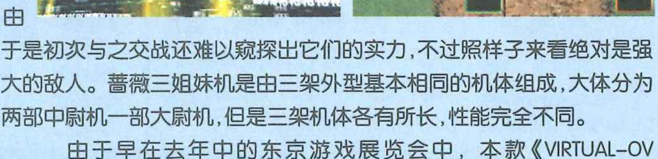


◀在宽广的未来战场上进行对战,完全不用考虑到移动空间带给你的阻碍,灵活运用各项装备进行战斗吧。

▶游戏中双方近战时的效果制作的也很华丽,完全可以突出这个战斗个性。

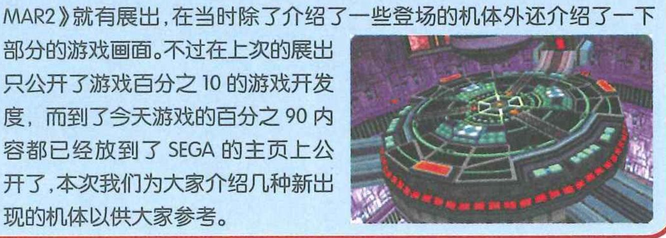
◀战斗中各种武器的运用也使游戏更添色彩,除了远距离炮火攻击外,近陆离激光剑的攻击方式也很多样。

EPOSDE模式的内容是,从地球转运到MARZ的途中,突然受到神秘的军事组织RNA的攻击,这时小队接到总部的命令要求立刻从MARZ地区进行脱出战,就在这时美丽而恐怖的蔷薇三姐妹出现了,由于是初次与之交战还难以窥探出它们的实力,不过照样子来看绝对是强大的敌人。蔷薇三姐妹机是由三架外型基本相同的机体组成,大体分为两部中尉机一部大尉机,但是三架机体各有所长,性能完全不同。





由于早在去年中的东京游戏展览会中,本款《VIRTUAL-OV MAR2》就有展出,在当时除了介绍了一些登场的机体外还介绍了一下部分的游戏画面。不过在上次的展出只公开了游戏百分之10的游戏开发度,而到了今天游戏的百分之90内容都已经放到了SEGA的主页上公开了,本次我们为大家介绍几种新出现的机体以供大家参考。





本作中唯一的第二代型 VR 战机。随着火星战况激烈，把持地球圈的巨型国际企业开发出的机体。由于在火星战斗之中发挥了预料战果以上的实力，所以三代机虽然在投入使用但二代机体也仍旧活跃在战场的第一线。

**TEMJIN 707-SERIES**

本机系列是企业国家在火星投入最多的主战精锐兵器，由于是始终处于战斗的最前线所以大量损毁。后第三代型 VRMBV-747 出产，针对这一特点进行了加装装甲的改进，可以使 VRM-BV-747 以一机为单位进行作战。

**TEMJIN 747-SERIES**

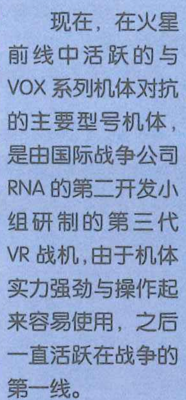


平家败落的武者们集资制造出的机体，原平家侍大将恶七兵卫景清为基础而开发的，外型独特制造成本相对低廉其最大的优点是量产化的容易。

**KAGEKIYO-SERIES**

气球圈最大最强最恶的破坏神亚卡兰制御用的重要机体，其开发编号为 VR-011，也是限定贩卖的高性能机体。拥有无视敌人特殊 VR 攻击的能力，生产此架机体的目的也是为了拯救地球。

**GUARAYAKHA**



现在，在火星前线中活跃的与 VOX 系列机体对抗的主要型号机体，是由国际战争公司 RNA 的第二开发小组研制的第三代 VR 战机，由于机体实力强劲与操作起来容易使用，之后一直活跃在战争的第一线。

**APHARMDJ-SERIES**

由个人团体独立设计的高性能 VR 机体，由于各种限制所以无法投入到大批量的生产，所以在战场上很少见到它的身影，本机体以 VR 始祖型的操作系统为主要平台，拥有独特的攻击方式。

**FEI-YEN-SERIES**



VOX-SERIES 拥有巨大的体形与厚重的装甲，并且配备由重装火力的武器，在战场上拥有多种多样的战斗方式，由这种机体为原形派生出 VOX D-101，VOX A-300 等多种机体，是不可缺少的战场主力。

**VOX-SERIES**



神秘的高机动性战斗用机体，外观涂装满了鲜艳的玫瑰紫色。所以显示出要驾驶本机必须要有极高的驾驶能力。由于机体性能高价值贵所以生产数量教少，在 E-POSDE 模式里是我们主要的敌人。

**MYZR-SERIES**



与前作中的 512E2 型极为相似的种类，不过手腕上可以装备超级实体大炮，一击的威力十分恐怖。但是高攻击力带来的后果是弹药消费的问题所以要注意使用。

**RAODEN-SERIES**

隶属于国际战争公司，本机是以科研为名义暗地里秘密开发的战斗用机体，拥有敏捷的身手和强大的力量，并且搭载有 ERL 的攻击能力，正是因为有太多的优点所以才会拥有凌驾于普通 VR 战机之上的实力。

**BAL-SERIES**

火星特别舰队马夏舰队所属的特殊 VR 部队，配备为处理特殊任务时使用的特别战装备，机体背后装备着一对巨大的翅膀，随身携带的装备可以一时提升机体的性能，是一击脱离机体的上上之选。

**SPECINEFF-SERIES**

本机是 FEI-YEN 的子妹机，也是限定贩卖的高性能 VR 机体。这架机体用有类似与浮游炮一类的攻击方式，可以作为支援型的机体来保障战场局势的胜利，但是由于特殊关系要与 FEI-YEN 共同担负起拯救地球的命运。

**ANGELAN-SERIES**

# .hack// 绝对包围 Vol.4



| PS2 | 发售日:2003年4月10日 | 类型:RPG |
| --- | --- | --- |
| | 厂商:BAIDAI | 媒体:DVD-ROM |

## 剧情攻略

（Vol.3　终幕）

贤者:反击开始了。

卡伊多（カイド）:反击?不……对哈罗鲁多（ハロルド）所作游戏的真正规则终于有所觉察了。

**[E-mai]硫斯（リョース）、阿欧娜（アウラ）、CC 社**

硫斯:被称作“祸祸之波”的巨大数据仍在持续移动。或许到目前为止的方法都不能适用了。请速到 Ω 都市的会话场所。我这里已完成 Ω 服务器的认证登陆，在卡奥斯门应该可以进行选择。

阿欧娜:卡伊多，感谢。或许拜托你们做的事太过勉强，但是还需要再借助一点你的力量。（乱码文字）

CC 社:系统升级 Ver.3.02。

**新闻**

CC 社:由于服务器故障，发给部分用户的新闻 E-mail 出现乱码以至不能阅读。给大家带来诸多不便，在此深表歉意。我们将一边尽快查明错误原因，一边努力争取不再发生此类事件。

**WebNEWS 配信担当者**

**Σ 都市**

艾鲁库（エルク）仍在四处寻找米亚（ミア）。

艾鲁库:知道米亚在哪儿吗? 刚才他还在那边。

卡伊多:不知道，我刚来。

艾鲁库:是吗……看见了务必告诉我一声!

**Ω 服务器 遗迹都市Ⅱ**

（进入遗迹都市，状况异常）




海鲁芭（ヘルバ）:这里太危险，快飞出去!

卡伊多:是海鲁芭?飞出去?

（海鲁芭带众人离开危险区域进入“乐园”）

**网络贫民窟**

海鲁芭:欢迎来到乐园!

卡伊多:是网络贫民窟?

海鲁芭:这里是 Ω 服务器的镜子哦，本人的得意之作（笑）

硫斯:怎么稍不留神就让她弄出这个玩意……果真丝毫大意不得。

海鲁芭:怎么能这样说?别忘了要不是有这个镜子空间我们还不知道会去哪儿呢?

黑玫瑰:喂!招呼我们到那种不安全的地方，你想做什么!?

硫斯:对不起。

黑玫瑰:只说一句对不起就行了吗?

硫斯:我已经道歉了!!

贤者:已经过去的事现在争吵也于事无补。

海鲁芭:是啊。

巴鲁穆库:对。

卡伊多:嗯。

黑玫瑰:什么嘛! 你们……!

贤者:那么，作战会议开始。

黑玫瑰:切!

贤者:“波”正处于持续移动中。就目前来看，确定其移动场所还有一定困难，我们还是先确认一下此后的行动目标。这也是这次作战会议的主旨。

卡伊多:之前从欧路卡那里听说过这样的故事……捕获猎物时，如果让同伴们制造包围圈堵死猎物的逃跑之路，那么，当逃跑道路完全断绝时，猎物反而会拼命四散奔逃。因此，需要特意创造一个逃跑通道，然后在时机良好的场所将它们一举捕获。

黑玫瑰（ブラックローズ）:时机良好的场所?

卡伊多:海面。对于捕猎来说海面就是猎物的路之尽头。如果对手还有能够逃脱的通路，那么这一作战方法也就不适用了……

海鲁芭:出色的作战方案啊。据硫斯那里提供的病毒核心分析结果，虽说作为疫苗，却还没达到消除“波”的效果。但是，如果是仅是驱赶的话……就无妨。此项工作就交给我吧。不过，人数够吗?

硫斯:那个不用担心。就让我那些信赖的部下们去做吧。

海鲁芭:……石头（指硫斯）又增加了。

硫斯:闭嘴!

巴鲁姆库:石头先放一边。

硫斯:你说什么!?

巴鲁姆库:得罪。作战准备上有什么必要做的事吗?

硫斯:嗯……想进行数据增减的检测。拜托你们先去做个调查，地点在 Ω 顽迷なる六花の 被膜，行动要快些。

卡伊多:了解!

贤者:那么，解散!




**[E-mail]CC 社**

CC 社——伴随 Ver.3.02 的升级，新要素“道具 COMPLETE”已开始使用，但因出现系统错误而被迫中止。恢复之时立即通知大家。敝社对此深表歉意。

**[Ω 顽迷なる六花の被膜]（Lv68:水属性:4 层）**

黑客入侵菜单，病毒核心 Ex3;Hx2;Ix2。

（BOSS 战:病毒原体「サン@ヒ%」）




（胜利后“病毒核心 M”入手）

**E-mail[海鲁芭]介绍新病毒核心的情报**

**新闻**

今天早晨，新里大学医院的电子医疗机器全部陷入使用不能状态。虽然值得庆幸的是此事件没有造成严重损失，但必然会对此后的医疗活动造成影响。有关此事入院患者的家人纷纷来电质询，电话长期处于紧张状态。

卡伊多:是欧路卡所在的医院! 不快点采取行动的话……

**Ω 都市**

黑玫瑰:新闻，看过了吗?是新里大学医院的。真让人吃惊啊! 我担心卡兹（カズ）所在医院也发生这种事……一想到这些心情就无法平静。

卡伊多:嗯……

黑玫瑰:嗯什么? 你倒说话呀!

卡伊多:我的心情和你一样啊。很想立刻将“波”从这个世界中清除，但就目前情况来说还有一定困难。大家好不容易才能进入这样一个共同的游戏相互结识、共同奋斗，要坚信情况一定会变好的，不要过于忧虑。

黑玫瑰:那个……虽然我也明白，但卡兹、欧路卡他们……

卡伊多:欧路卡应该不要紧的……

黑玫瑰:莫非? 所说的就是欧路卡所在医院……

（卡奥斯门旁）

斯比利塔斯（スピリタス）:经过多方考虑，得到的结论是需要得到你们的帮助。在 Σ 绝叫する风纹の宿命城有个不可思议的房间……我想或许你可以给这个世界带来变革。

**[Σ 绝叫する风纹の宿命城（Lv70:火属性:5 层）+ 黑玫瑰**

黑客入侵界面，病毒核心 Gx3;Hx2;Jx2;Mx1。

不可思议的声音——

1.进化并不一定意味了进步。进化常常朝向人类不希望的方向变化。

2.以不希望为由拒绝变化，是之为高傲。

3.拒绝变化是对可能性的否定。

4.请大家容许多样性的存在吧!

进入不可思议房间“碑文の断片 04”入手

**Σ 都市**

艾鲁库:哪里都找不到米亚。

卡伊多:或许他已放弃这个游戏……

艾鲁库:不会的! 米亚非常喜欢这个游戏。

黑玫瑰:对了! 你也来帮我们吧! 如果米亚还在这里，一起行动时或许你还能遇到他。

艾鲁库:是吗?那就这样吧。米亚也很喜欢互相帮忙的。我可以吗?

卡伊多:就这样决定了!

**[E-mail]广治、月长石**

广治——喂! 漂亮眼睛君。马布塔其在“Σ 比类なき最恶の深渊”遇到了恶德 PC 倒了大霉。那个家伙平时潜伏在遗迹，只要见到陷入苦战的 PC 他就上前兜售高价道具。实在可恶啊! 这种事绝对不能容许! 我正在考虑收拾那个恶棍。很想



得到你的帮助，因为只要有漂亮眼睛君同行就丝毫不用担心了，呵呵呵……

在我们的旅途中会有漫天耀眼的星星守护!

月长石——发现了一个适合升级的好场所。虽然即使自己一人去地下 1 层也很充分，但有卡伊多在的话，就可以抵达最下层了。我们在“Σ 风游ぶ 贤者の散步道”碰面吧。

黑玫瑰——大家一起玩游戏的感觉



真好啊！记得刚开始进入"THE WORLD"的时候，我就连笔直走路都感到困难呢。当时总在想能不能玩好呢，真的感觉心里很没底。

卡伊多（回复）：我和你一样。刚遇见黑玫瑰的时候，我也是刚开始玩这个游戏，感觉上也很心虚。

黑玫瑰：（回复）那时我也是个菜鸟，觉得欧路卡很了不起啊……

**【Σ 比类なき最恶の深渊（Lv72：水属性：4 层）＋广治**

（最下层发现广治描述的"恶德商人"）

广治：呜呜！……就是你吗？！我的朋友马布塔其被强卖了高价道具，你这可恶的恶德 PC！

JJ：啊！你是前一阵来过的那个人吧？你付给我"治愈之水"的钱多了一位数。

（广治得到 3600GP）

广治：这……这个！

JJ：这是找给他的钱（笑）。

广治：这个……真让人吃惊啊……

JJ：感觉这里的怪物很厉害吧？因为道具消耗完的人很多，所以就想在此地开一个道具屋。卖的道具都是自己在冒险途中得到的，价格上也比道具屋来的便宜。这样大家都能方便些。

广治：啊，是马布塔其弄错了？哈哈哈！那我代他谢你啦……多谢！

JJ：马布塔其？不就是你自己吗？

广治：哈哈哈……这个……大概是造型相似吧，上回那个真的是马布塔其啊。为了早点消除误解，我必须赶紧把钱还给他，再见了各位！（快速离去）

（JJ、卡伊多面面相觑）

JJ：那么我也该回去了。对了！卖的物品还有剩余，这个给你使用吧。（交给主角"帝之气魂"）该下了，再见。

**[E-mail]贤者**

贤者——作战准备完了。收到此 E-mail 后速来 Ω 都市集合。

**Ω 都市**

卡伊多：硫斯呢？

海鲁芭：石头跟石头部下一起去配置了。

贤者：根据石头传来的情报，现已判明，"波"的出现位置具有一定偏向性。由此，他们已在出现频率高的地域预先做好了配置。在"波"出现的同时包围开始。具体来说即是利用疫苗限制"波"的移动区域，将其诱入 Ω 过酷なる复兴伤痕，在那里一举击破。

海鲁芭：你们在 Ω 过酷なる复兴伤痕最下层待机。

贤者：那么……本次作战的名称是？

卡伊多：欧路卡作战——开始！

一同：了解！

海鲁芭：Ω 过酷なる复兴伤痕是封锁区域，到时使用这个吧。要小心！

（"病毒核心 M"入手）

巴鲁穆库：欧路卡作战——好名称啊。

Ω 过酷なる复兴伤痕（Lv75：火属性：4 层）

黑客入侵界面，病毒核心 Gx2；Hx2；Jx2；Mx1。

硫斯（通信）：马上就要到"波"的场所了，一定要小心！

卡伊多：好……目标是遗迹最深处。

（遗迹最深处，没有"波"的踪影）

卡伊多：怎么什么都没有？

硫斯（通信）：事情很奇怪……本来应该已经追到了，"波"的动向很可疑。

巴鲁穆库：发生什么事了？硫斯！快回答！

卡伊多：硫斯，怎么了？

硫斯：数据容量……正在减少。……消失了？目标消失！不明原因……

海鲁芭：经确认 Σ たおやかな 诱惑の 堕天使的数据容量异常增加！现在还赶得及，快过去吧！

Σ たおやかな诱惑の 堕天使（Lv76：木属性：5 层）

（遗迹最深处发现米亚孤独忧伤地坐在地上，艾鲁库走上前去……）

米亚：艾鲁库……我是谁啊？

艾鲁库：米亚就是米亚啊。（笑）



米亚：记忆没有了。"THE WORLD"对于我来说，就只有这个地方。这里以外的记忆全部都没有了……不！不要！（双手痛苦地抱住头）

艾鲁库：米亚……

米亚：我想一个人呆着……不要来！不要看我！

卡伊多：米亚！

米亚：艾鲁库……对不起……（开始变身）

（变身后的 BOSS——第六相マハ出现）




注意：マハ主要以魔法攻击为主，其中"妖しき诱惑"可使己方同伴魅了，十分可怕，对此切要小心。胜利后"セグメント3"入手。

（米亚自空中缓缓落下）

卡伊多：米亚……





（艾鲁库使用回复魔法，但没有任何反应）

艾鲁库：究竟对米亚做了些什么！？

米亚：（苏醒）艾鲁库……谢谢。（消失）

硫斯（通信）：先前消失的数据又回来了。作战继续！"波"正在活性化！速回 Ω 过酷なる复仇の伤痕！

卡伊多：艾鲁库，米亚……

艾鲁库：不要管我！（转身离去）

**Ω 过酷なる复仇の伤痕（Lv75：火属性：4 层）**

硫斯（通信）：没有看见艾鲁库吗？

卡伊多：自 Σ たおやかな 诱惑の 堕天使分开后就再没看见……他怎么了？

硫斯：拿着疫苗离开了！这样的话，这次的围歼作战……

卡伊多：硫斯！我听不到了，硫斯！不管怎样，先到下面去看看。

（抵达最深处）

硫斯：……作战中止。疫苗被吞食并制造出抗体，我的部下被全灭。返回 Ω 服务器吧。

卡伊多：全灭……怎么可能！



（阿欧娜出现）

硫斯：怎么了？有什么事情发生了！"波"的移动……停止了！干得好！

（クビア出现）

阿欧娜：不行！快逃吧！与クビア作战的话……



（BOSS 战：クビア）

注意：クビア核心会交替转换魔法耐性和物理耐性，需要分别使用物理、魔法攻击将其击倒。

（战胜クビア）

卡伊多：クビア不想让阿欧娜和我见面。

硫斯："波"开始再次移动。进路预测不能……回 Ω 都市吧。

**Ω 都市**

贤者：如果换条道路追击的话，还是有机会的！

硫斯：我的部下都在医院！如何去追击呢？

海鲁芭：硫斯，对于作战来讲，是应该事先考虑好失败后对策的。

贤者：海鲁芭，别这么早……

海鲁芭：我需要得到大家的力量。改良型的疫苗已经准备好，马上可以再投入战斗！硫斯，你部下的情况我已经知道了。不过，因为他们就以这种状况结束，也算








是好的借口吗?

硫斯:……作战再开!

一同:了解!

海鲁芭:各就各位!

砂岚三十朗:被斩就要喊疼!

广治:旅途之中我们的头上有星星的光辉照耀!

月长石:必胜!

卡鲁蒂尼(ガルデニア):爱莉丝(花菖蒲)的花意是使命。希望、光与力!

枣(なつめ):今天的我不会逃避!

马罗(マーロー):将战犬放进原野。

兔丸:在这上等的舞台……爆发!

莱伊伽璐(レイチェル):这是一次服务,为社会的服务。

寺岛良子:今天请多关照了。

弥丝特拉露(ミストラル):嘻嘻……我又来啦!毕竟还是放不下这里!我也会让我的孩子玩这个有趣的游戏(^)

海鲁芭:卡伊多!你来编排实行部队,到Ω过酷なる复仇の伤痕遗迹最下层待机!

黑玫瑰:我也要去!你可记着哦。

**Ω过酷なる复仇の伤痕](Lv75:火属性:4层)+黑玫瑰**

(最下层深处)

硫斯:包围诱导成功!来了!

(BOSS战:第七相タルヴォス)




注意:BOSS开始是物理耐性,到地面时变成魔法耐性,要采取相应攻击方式。后期战BOSS使用咒杀游戏可使一名同伴100%即死,要注意使用复活随时回复。

(胜利后“病毒核心Z”入手)

黑玫瑰:还差一个了……

卡伊多:不,クビア还在。

**Ω都市**

**E-mail 黑玫瑰、阿欧娜、タルタルガ、马罗(マーロー)、莱伊伽璐(レイチェル)得到新区域 Δ 轮回する狱の祭坛、Ω瓦解せる旅人の砦、Σ名もなき见せかけの沙海**

阿欧娜——由于想……的原因,以至欧路卡……对不起。不要和クビア开战!如果将クビア打倒,腕轮就……现在还不行,不要和クビア见面!(乱码文字)

莱伊伽璐——从现在起已经不是交换道具的时代了!在遗迹深处有不少遭受苦难的PC,要挺身而出上去给与救助,我就想做那样的女英雄!这样不但可以得到大家的感谢,还能获得金钱等报酬,这样的买卖不是很有趣吗?于是我在BBS上发了帖子,马上就收到了救助委托。委托人正在[Σ名もなき见せかけの沙海]等待。一定是遇到了强大的怪物而踌躇不决,我们快点去救助他吧!

弥丝特拉露——本来是在家中作事务工作,但在广告宣传和报纸的劝诱下还是忍不住跑来了(-_-*)

寺岛良子——我家终于有电脑了!还是最近的事。虽然已经到一人一台的时代了,但来我家的时间真的很晚。家里做饭还在用饭锅呢。我父亲对吃米饭非常讲究,喜欢吃硬的。而近来做的米饭都是软的。于是他就对厨师说“考虑一下大米的心情嘛,你也该好好反省一下!”(笑)父亲真的非常喜欢大米,不过或许有点神经质了。

卡伊多(回复):对大米很讲究……了不起的父亲啊。

**BBS得到新区域[Ω华丽なる翠缘の贵公子、Ω蓼食らう月下の墓标、Ω物言わぬ空腹の干海、Ω腐せる亿千万の生赘、Ω从顺なる谁がための骑士团]**

莱伊伽璐发贴——在等级高的遗迹中挑战,强敌出现时进退维谷的人!刚入手目标道具,却忘了带脱出道具陷入迷途的人!为了帮助大家,莱伊伽璐服务开始,冒险中遇到困难请尽快和我联络!我们会及时赶到给与救助!

——莱伊伽璐救助中心

社长 莱伊伽璐

员工 卡伊多

**[Ω瓦解せる旅人の砦](Lv79:木属性:4层)+马罗**

卡伊多:这次的目的何在?强大的怪物还是道具?

马罗:别罗嗦,快走!

(在马罗带领下进去一放满宝箱的房间)

卡伊多:这里是?

马罗:这附近的宝箱,放有许多复活药、能力道具之类……

卡伊多:马罗……

马罗:快点回收道具,我回去了。

(神像道具为无缝天衣)

**[Σ名もなき见せかけの沙海](Lv80:地属性:5层)+莱伊伽璐**

莱伊伽璐:委托人是塔罗(タロウ)先生……我们先去找他吧!

(途中遇见塔罗)

莱伊伽璐:承蒙关照,莱伊伽璐救助中心~

塔罗:来的正好!我的朋友基罗(ジロウ)在最下层遇到麻烦了。

莱伊伽璐:遭到怪物袭击了?好!我们马上去救!

塔罗:不,虽然把怪物打倒了,但“苏生の秘药”用完了。能否帮忙把这个转交给他?

莱伊伽璐:(得到“苏生の秘药”)好的,去最下层!

(最下层遇见基罗)

莱伊伽璐:你好~我是莱伊伽璐服务中心的莱伊伽璐~(转交道具)

基罗:啊,是速递服务的人呀。

莱伊伽璐:错了!是莱伊伽璐服务中心!

基罗:反正怎么称呼都无所谓。不知何时我的道具栏全满了,地下3层有我的同伴,我想把不使用的道具转给他。

莱伊伽璐:不行!我们的任务是救助活动!可不是来运送和发放道具的!

基罗:可是如果不能继续获得道具也就不能再继续冒险了,这也算是优秀的救助活动吗?你就拿着吧!(交给莱伊伽璐大量道具)

莱伊伽璐:等等,竟然这么多!?

基罗:地下3层有个叫花子(ハナコ)的PC,拜托都交给她吧!

(地下3层遇见花子)

花子:是速递公司的人吧?辛苦了!

莱伊伽璐:不是速递!!(转交大量道具)

花子:那么,这是速递的报酬。(主角和莱伊伽璐各得到5000GP)这个遗迹真的太大了。你们帮了大忙,非常感谢!(离去)

莱伊伽璐:结果还是成了道具速递,不应该这样的……

卡伊多:不好吗?刚才那个人很感谢我们啊。

莱伊伽璐:哈哈……是啊!不管是什么样的工作,只要得到顾客的感谢就是出色的商务!

卡伊多:是啊(笑)

(神像道具为“灵龙树の兜纹”)







**[Ω从顺なる谁がための骑士团](Lv80:火属性:4层)**

神像宝箱处遇到库利姆(クリム),“クリムの重枪”入手。

(神像道具为“剑舞?の首轮”)

**[Ω华丽なる翠の贵公子](Lv80:木属性:5层)**

黑客入侵界面,病毒核心Ax2;Ex3;Ix3;Kx3。




(BOSS:病毒原体「#リプ*ヘツ2@」。取胜后“病毒核心W”入手,神像道具为“マニアの剑”)

**[Ω蓼食らう月下の墓标](Lv81:地属性:5层)**

黑客入侵界面,病毒核心Bx2 Fx3 Jx3 Kx3。

(BOSS:病毒原体「ス@ルデ:ル*ン」。胜利后取得“病毒核心X”,神像道具为“メイド インヘブン”)

**Ω物言わぬ空腹の干海(Lv81:火属性:5层)**

黑客入侵界面,病毒核心Cx2;Gx3;Jx3;Lx3。

(BOSS:病毒原体「オ@ロ%フエ*–」。胜利后取得“病毒核心Y”,神像道具为“ギヨロロンゲ”)

**[Ω腐せる亿千万の生(Lv85:暗属性:5层)**

黑客入侵画面,病毒核心Gx3;Hx3;Jx3;Kx3。

(BOSS:病毒原体「デ#イン*$ント」。胜利后取得“病毒核心Z”,神像道具为“スピアコアmk3”)

**[Σ风游ぶ贤者の散步道(LV85:雷属性:4层)+月长石**

月长石:虽然跟你说是一个最适合练级的场所,但实际上我还另有其他目的……

卡伊多:嗯?其他目的?

月长石:啊,请不要在意……

卡伊多:????

(神像道具为“マリンスピア”)

月长石:那就是“マリンスピア”吗?能不能把这长枪送给我?

卡伊多:行啊……月长石喜欢收藏不能装配的武器吗?(把长枪送给月长石)

月长石:对不起……感谢。回地下1层吧。

(地下1层遇见阿玛琳)

月长石:那个……

阿玛琳(アクアマリン):咦?

月长石:那个……

阿玛琳:啊!以前曾在这遇到过你。

月长石:我这里有“マリンスピア”……交换吗?

阿玛琳:你真的有“マリンスピア”?

月长石:我想跟你换“ムーンヘルム”……

阿玛琳:呀~谢谢!你还记得我想要



"マリンスピア"呢!

月长石:我也是偶然入手的……

阿玛琳:以后也请多关照!

月长石:(得到阿玛琳的数码地址)彼此彼此……那么,我去存盘了!再见~

卡伊多:原来如此(笑)。其他目的就在于此啊。

月长石:刚才的事对谁也不能讲!

(得到月长石送的"お命頂戴")

**Δ 都市**

黑玫瑰:见到哈罗鲁多(ハロルド)了吗?

卡伊多:A.是的;B.没有

**[Δ 轮回する獄の祭坛(Lv90:火属性:10 层)+黑玫瑰**

(黑客入侵界面,病毒核心 Wx1;Xx1;Yx1;Zx2)

(最底层深处的不可思议房间,出现一布满文字的岩石)

卡伊多:这是……哈罗鲁多?

岩石:我之名ハロルド。

黑玫瑰:什么呀!就一块石头,还神气什么!"祸祸之波"是你制造的吧!赶紧把它恢复原状!(恶狠狠地)

岩石:否。因为时间的流逝是不可逆的。是诞生?还是死亡?现在只有一种选择……

黑玫瑰:什么?你在说啥呢?

岩石:(岩石上浮现出阿欧娜的影像)阿欧娜……光之子。艾玛(エマ)的女儿,我的女儿……还差一点……

黑玫瑰:完了!彻底理解不能!

卡伊多:阿欧娜,想问你个问题。你曾说过我不能和クビア战斗,为什么呢?

阿欧娜:クビア是影。是在黑暗中灯光燃亮时产生的影子。腕轮在这个世界出现之时クビア也诞生了。腕轮和クビア相当于同一钱币的表和里。因此,打倒クビア后,腕轮也会消失。

卡伊多:クビア知道这些,所以才总是逃跑避免决斗……

阿欧娜:クビア也不能再逃了。因为我即将被解放。

黑玫瑰:什么意思呢?

硫斯(通信):巨大数据"波"正在向你那里移动!最后一战了,打倒它!

岩石:黎明之前是最大的黑暗。

阿欧娜:逃跑吧!现在还来得及!

卡伊多:打倒那家伙,彻底结束吧!

阿欧娜:不对,不对!那是——(岩石崩溃)

(2 人进入异次空间与 BOSS:クビア决战)

注意:クビア核心作耐性转换,使用相应的攻击方式即可将其击倒。打倒 3 个核心后与クビア本体战斗。

黑玫瑰:好像没有逃跑的迹象……

卡伊多:打算进行决斗……

黑玫瑰:很特别啊。这次一直战斗到最后了。

(将クビア本体击倒)

卡伊多:黑玫瑰——攻击我的腕轮!

黑玫瑰:等一下,你说什么呢!?

卡伊多:如果クビア和腕轮是表里一体的,那么只有这样做才能将它彻底了结!

黑玫瑰:可是腕轮是……

卡伊多:比起腕轮来,我们更危险!

黑玫瑰:如果你不行的话——(举起自己左手的剑对准右腕)

黑玫瑰:哇!我可以的!就让我试试吧!(举起重剑冲上前去)

(腕轮在重剑的冲击下崩溃,クビア也随之消亡)

黑玫瑰:腕轮没有了……

卡伊多:不过,我们的敌人クビア也消失了。我们还有阿欧娜,一定有打倒"波"的方法。

海鲁芭:作战成员集合。接下来到 Ω 都市。

**Ω 都市**

黑玫瑰:总算回来了。还是先到纪录屋存储一下吧。马上就要召开最终决战的作战会议了。

(最终决战前先整好装备,与黑玫瑰对话进入作战会议)

贤者:那么,开始吧。

卡伊多:刚才在与クビア的战斗中腕轮消失了。

硫斯:傻瓜!腕轮是与"波"对抗的唯一手段。

贤者:所有的力量都消沉了,世界步入黄昏……就像碑文所说的那样。

卡伊多:那种状况……真的是"黄昏"吗?

海鲁芭:有趣。请继续。

卡伊多:是由于阿欧娜。一看到她,我就不认为世界正朝向黄昏发展。黄昏……不如说是薄明——不是称之为"夜明之光"吗?我有这种感觉。

海鲁芭:确实,TWILIGHT 有两方面的意味。那么,究竟会怎样呢?

卡伊多:设想由于对"薄明の碑文"的理解,哈罗鲁多设计出这个世界……"波"就是预先准备好的破坏这个世界的"终末"之物。

巴鲁穆库:原来如此……也就是说那里存在着我们的胜机了?

卡伊多:我想相信哈罗鲁多所说的"夜明之前是最大的黑暗"。

黑玫瑰:那么,你打算怎么做呢?

卡伊多:到现在为止已经无路可逃,其后就是全力与"波"决战。

硫斯:是一场赌博啊。

海鲁芭:但是,是有价值的。

卡伊多:不过,危险也是事实。

硫斯:好了。这既不是强制也不是命令。不参加的人,在数到 3 之前下线。3、2、1……

海鲁芭:决定了!

巴鲁穆库:有个提案。作战方法是否先用病毒原体测试一下?

海鲁芭:很遗憾,没有时间了。这次被追捕的好像是我们。数据增大——"波"来了!

**Ω 遗迹都市リアーファイル+黑玫瑰**

(BOSS 战:第八相コルベニク)

共 3 种形态,其中第 3 种形态当 HP 减到 1\2 时 BOSS 无敌。这时不必理会继续攻击,经过一段时间发生事件,之后将其彻底击倒即可取得最终战胜利。

(BOSS 制造防护罩全身无敌)

黑玫瑰:怎么办?

卡伊多:不行……不能在这里放弃!(冲上前去)

巴鲁穆库:毕竟还是太勉强了吗!?



黑玫瑰:放弃就意味着失败!

卡伊多:把欧路卡还给我!

(阿欧娜出现在上空)

阿欧娜:大家……都来了。大家都来战斗!

欧路卡:怎么能全靠你们几个呢?

卡兹(黑玫瑰的弟弟):姐姐!黑玫瑰……是姐姐吧!

基库:苍天的巴鲁穆库、苍海的欧路卡——不能输给你们!

硫斯的部下:系长!

(卡伊多在众人的支持下奋力跳起用双剑击碎防护罩)

(击倒 BOSS 第 3 形态,第 8 相发出毁灭程序先后击穿巴鲁穆库、黑玫瑰……艾鲁库奋勇上前掩护主角,自身被击穿。卡伊多怀着满腔怒火突入核心……抬头一看,自己的双剑竟刺入阿欧娜前胸……)

卡伊多:阿欧娜……?

阿欧娜:母亲……

(核心崩溃,阿欧娜消失)

**END**

("THE WORLD"恢复正常,同伴复活)

海鲁芭:数据正常——成功了。

卡伊多:还能听到阿欧娜的声音。但是她……

巴鲁穆库:她已经诞生了。为了诞生,或许不得不死去一回。

弥丝特拉露:啊……被肚子里的孩子踢了(^)

(主角和欧路卡面对面举起拇指)

硫斯:结束了?就这样……

(大家望向微明的天空)

卡伊多:这是开始啊。

(卡伊多:数月后,我和欧路卡又开始了冒险)

**E-mail[CC 社、阿欧娜、黑玫瑰]**

CC 社——这次,"THE WORLD"的系统正常化倚仗了多方协力,非常感谢。以后请再来享受真正的"THE WORLD"。——硫斯·石头(笑)

阿欧娜——有东西要交给你。请和欧路卡一起来[Δ 萌え立つ 过越しの碧野]。

**Δ 都市**

巴鲁穆库:系统正在恢复。剩下的就只有人们复归了。

艾鲁库:成立了エノコロ草爱好会,你也加入吗?

弥丝特拉露:小家伙哭,对不起啦。

**Δ 萌え立つ 过越しの碧野**

(与阿欧娜见面,重新得到腕轮和"薄明の书")

**E-mail[海鲁芭、CC 社、阿欧娜]**

得到海鲁芭、司、昴、楚良的数码地址

阿欧娜——这里是我出生的场所。这里是母亲们出生的场所。现在仍然有新的生命诞生。现在仍然有东西在阻碍新生命的诞生。如果有你在的话,应该不会重复同样的错误。

**Ω 隠されし月の里の圣域**

(BBS 上发现猫 PC 的内容)

**[Ω 隠されし月の里の圣域(Lv95:暗属性)+艾鲁库**

(遗迹深处与米亚相遇)

在 Vol3〖侵食污染〗寺岛良子事件 CLEAR 并且黑玫瑰?寺岛良子的好感度 MAX 时,会接到 2 人的冒险邀请 E-mail。

**Ω 激怒する合わせ镜の圣女(Lv85;火属性;4 层)**

地下 4 层发生事件,取得稀有道具「昴の重斧」。

**作者:月光**






# 钢铁の咆哮2

| PS2 | 发售日:2003年4月3日 | 类型:A·SLG |
|---|---|---|
| | 厂商:KOEI | 媒体:DVD-ROM |

文、编辑:AKXS

**操作说明**

| | |
|---|---|
| ○键:攻击 | L2键:迎击模式 |
| □键:自动回头 | R3键:双眼镜 |
| △键:向上切换武器 | L3键:照准 |
| X键:向下切换武器 | 方向键上:加速 |
| R1键:右舵 | 方向键下:减速 |
| L1键:左舵 | 方向键左:左舵 |
| R2键:狙击镜 | 方向键右:右舵 |

## 部分操作解说

迎击模式——当遇到空袭，鱼雷攻击，导弹攻击等时，按L2键自动迎击。

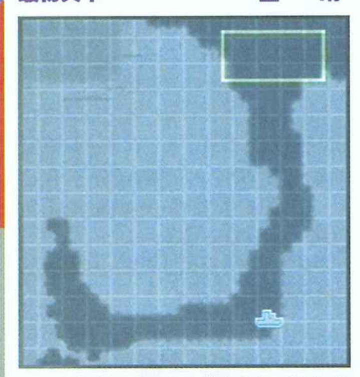
狙击镜——可以使命中率稍稍提高，但仍是手动操作射击。

双眼镜——可以看到远处的敌人，仅此而以。

## 攻略开始

**武器所属国:日本**

**最初关卡　　昼　晴**



过关条件:和谜之舰队一起向北部逃跑(窜)。

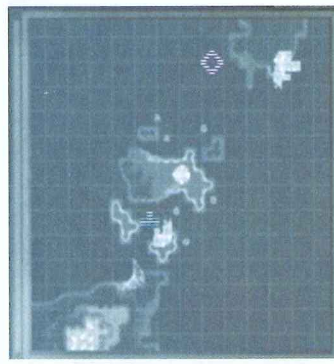
过关要点:象大多数游戏一样是给玩家熟悉游戏操作的一关。

### 战区A

**A-01 北海の波涛　昼　晴**

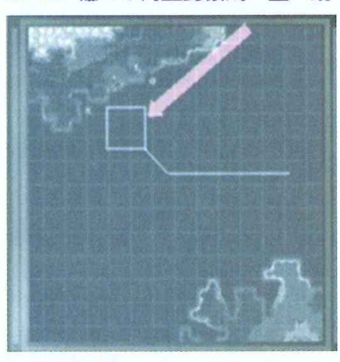
过关条件:残存舰队集结，集结点在地图北部。

过关要点：小心敌小型巡逻艇，



用机炮扫射效果较好。击败初期敌舰队后，南部有敌方援军1组(敌追击部队)。

**A-02 燃える海上封锁线　昼　晴**



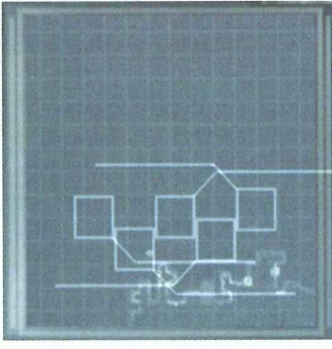
过关条件：破坏雷达站3座后逃跑。

过关要点:注意岸边的水雷和驱逐舰队。地图东南有敌轻航母1艘，西南有重巡洋舰2艘，小心应付。

**A-03 海の狼　昼　晴**

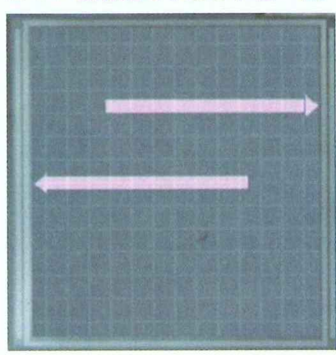
过关条件：击沉敌方潜艇5艘后迅速逃跑。

过关要点:利用潜艇速度慢的特性绕到其侧面，之后保持低速与其平



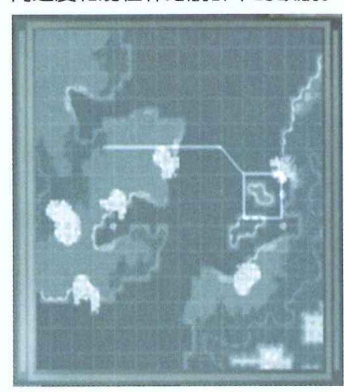
行行驶，投掷爆雷或发射反潜导弹。不要过多与1924型驱逐舰纠缠，不要将侧面暴露在潜艇正面，在与潜艇和驱逐舰同时遭遇时，先杀潜艇。

**A-04 敌补给路をたたけ　昼　晴**



过关条件：击沉15艘补给舰后闪人。

过关要点:本关速度要快，以免补给舰开溜。先打向西逃的，再灭向东逃的。综合速度30-35KT，注意转向速度和混在补给舰群中的敌舰。



**A-05 ドーバーを越えて　昼　晴**

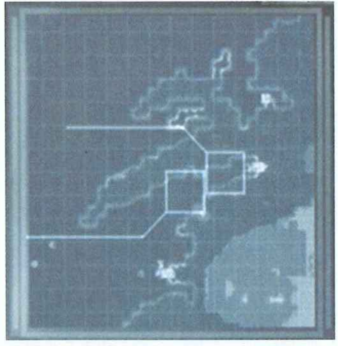
过关条件:给战列舰护航，侵入东北部港口。

过关要点：我方战列舰够硬，不必担心被击沉。天上飞机炸，水里有水雷，命苦哇！要保命就用战列舰当肉盾，但同时注意用迎击模式为战列舰防御鱼雷和打击战斗机。

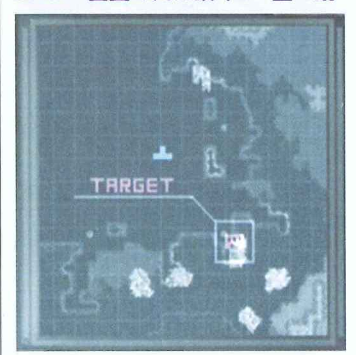
**A-06 フィヨルドの炎　夜　雨**

过关条件：击沉敌方2艘巡洋舰。

过关要点：地图西南有2组敌援军和1组我军。想拿S级就拆光所有建筑物和敌舰。



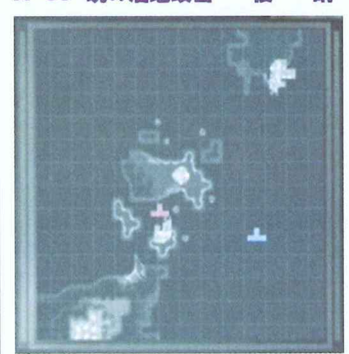
**A-07 自由の风は吹くか　昼　晴**




过关条件:摧毁6座要塞炮。

过关要点:此关对于驱逐舰来说太过分了，建议利用远程炮击的战术和正面被弹面积较小的特点，逐一消灭那6根水泥柱(笑)。注意岸基小炮台和水雷。

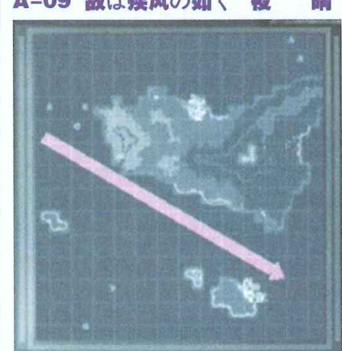
**A-08 晓の泊地攻击　夜　晴**



过关条件:击沉在检修的航母。

过关要点：趁夜晚敌命中率低，强袭敌航母，然后迅速闪人(舰)。西北和西边各有1组敌援军（驱巡混编），要小心应付。

**A-09 敌は疾风の如く　夜　晴**



过关条件：击沉敌方运输舰8艘。

过关要点：由于敌方运输舰速度较慢且比较密集，以正面对准敌方运输舰队侧面发动攻击能轻易获胜。但以初期实力千万不要接近海岸，敌岸基导弹可不是吃素的，3击必沉。

**A-10 疾风捉えたり　昼　晴**




过关条件:击沉超兵器。

过关要点:BOSS战（HP-10000）。保持正面对敌，减少被弹面，算好射击提前量。一般来说没什么难点。战斗后抢完宝物立即开溜。

## 战区 B

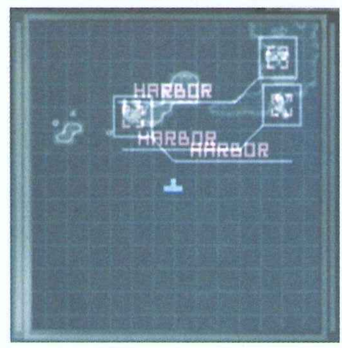
**B-01 白热の铁底海峡　夜　晴**




过关条件:防卫机场300秒。

过关要点：敌方是一堆一堆过来的，且目标是机场，先打击西面的敌人，再打击北面的敌人(陆月型)。之后站在机场一旁占便宜吧。

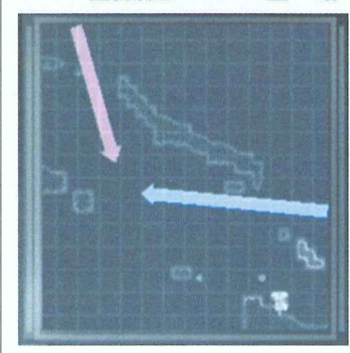
**B-02 冰海に翻る旗　昼　晴**




过关条件：摧毁海港60%的目标。

过关要点:破坏！破坏！尽情的破坏！不过是有前提的，那就是先解决所有的岸基炮和导弹，外加东部的援军，满天的小飞机……呜，好多喔！

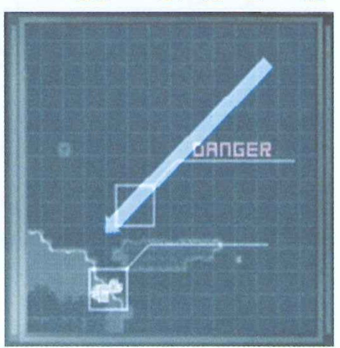
**B-03 全机发舰せよ！　昼　晴**



过关条件:击沉敌1艘以上的航母。

过关要点：首先与东部我方舰队会合，再一起向西歼灭敌全舰。西北部敌援军1组。要得到高等级就全灭敌舰对（连一架小飞机也不要放过）。

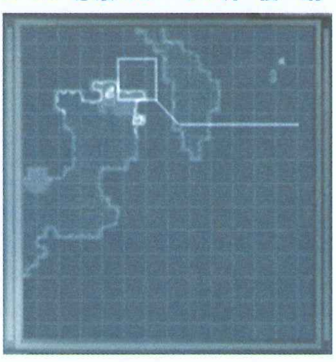
**B-04 故乡への长い路　昼　晴**




过关条件:护卫我方航母归港。

过关要点：初期的敌潜艇不必去特别关照，中部北侧的10艘敌舰需首先关照（混有扶桑级战列舰2艘），之后是敌西部援军（驱巡混编），最后是港口炮台。本关尽量在航母的右侧游荡(鬼魂？)。

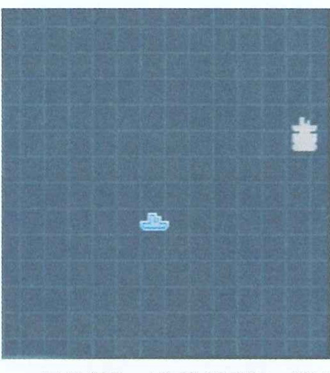
**B-05 必杀のラバウル冲　夜　晴**



过关条件：击沉4艘以上的巡洋舰。

过关要点：本关需要充足反潜装备和主炮弹药，步步为营，第一先打击外港设施和潜艇，第二趁夜袭击西南敌援军航母舰队，第三进攻击内港设施和巡洋舰(远攻)，第四扫荡内港的潜艇和敌西北援军。

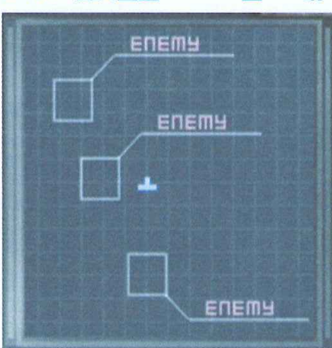
**B-06 青白き杀人者　夜　晴**



过关条件:击沉敌战列舰1艘以上。

过关要点:先与西部我军主力会合，再浑水摸鱼，人多力量大(笑)。西南有向东北逃窜的敌运输舰队(逃命的)，东北有南进的敌援军(找死的)。

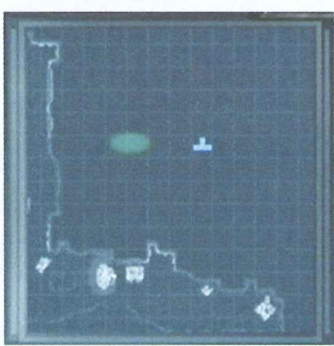
**B-07 威风堂堂　昼　晴**




过关条件：击沉4艘以上的巡洋舰。

过关要点：一开始右侧有6艘巡洋舰，绝对不好惹，建议用打BOSS战术(以正打侧)。之后是打是逃随便(想赚钱就打吧)。

**B-08 海中の无敌舰　昼　晴**



过关条件:击沉超兵器。

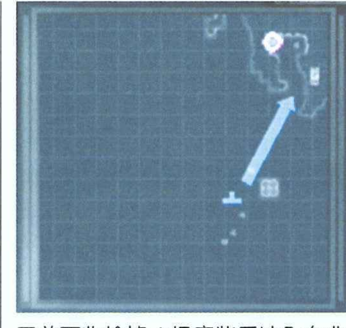
过关要点:BOSS被打掉5000血后浮上水面(总HP20000)，其炮法奇差，建议远攻，海扁之。

**B-09 敌地近入　昼　晴**

图(AKXS-GT002049)

过关条件:回收物件。

过关要点:先收拾4根废柴(驱逐舰)和一根水泥柱(要塞)，在港口前再收拾掉4根废柴后冲入东北部敌港，打掉要塞炮完成任务后逃蹿。本关注意水雷和要塞炮。



**B-10 天翔る无敌要塞　夜　雷雨**

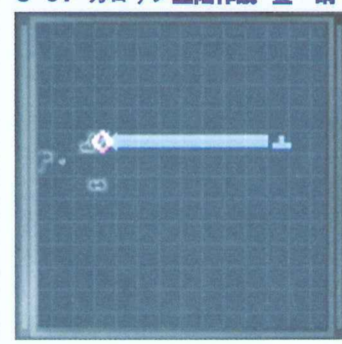



过关条件:击坠超兵器。

过关要点：最笨最弱的BOSS(HP-20000)，防御力较低，耐久力低于五分之一时会暴走。用战列舰的重炮几炮就能轻松搞定，建议在初期反复打农关骗钱。

## 战区 C

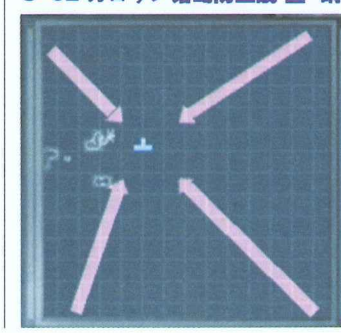
**C-01 カロリン上陆作战　昼　晴**



过关条件:运输舰队护卫。

过关要点:成功击毁前方敌舰队后，消灭东北敌援军，再和运输舰队一起攻击西部岛屿。

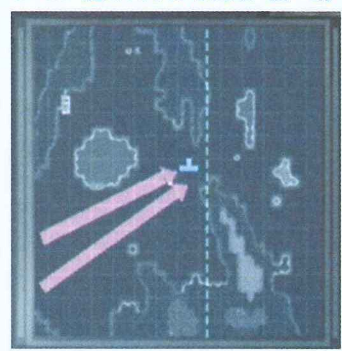
**C-02 カロリン诸岛防卫战　昼　晴**



过关条件：击沉敌航母 3 艘以上。

过关要点：绝对的混战，以现在的实力应该不成问题。先与北部我方舰队会合，再南下攻击敌航母舰队，西北部和东北部各有一组敌援军。本关敌方舰队夹杂着大量的战列舰（大和级和长门级），其攻防较强。完成任务后快闪吧。

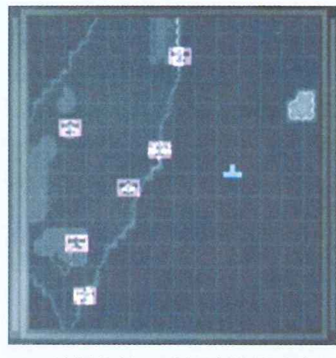
**C-03 魔のスリガオ海峡 夜 晴**



过关条件：守住海峡 300 秒。

过关要点：用战列舰来打非常轻松，蓝天碧水……敌方为驱巡混编舰队，航速较快，小心漏掉，一般地说本关敌方只要出现就一定死。

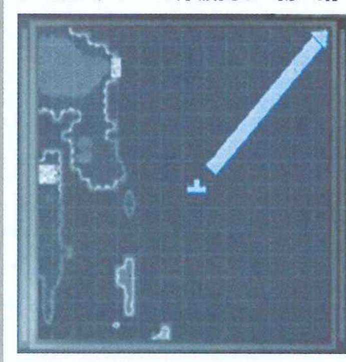
**C-04 台湾冲航空决战 夜 晴**



过关条件：破坏敌机场 3 座后逃跑。

过关要点：先打舰队后打机场。乐胜！乐胜！本关初期共有 16 艘敌驱逐舰，3 艘敌战列舰，1 艘敌潜艇（分布在北，中，南的 3 个基地附近）海域南方有敌援军 1 组（2 艘战列舰加 2 艘驱逐舰）。

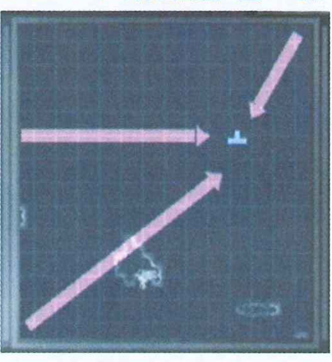
**C-05 サマール冲波高し 朝 晴**



过关条件：为 4 艘航母护航。

过关要点：初期高速接近我方航母群，迅速解决敌巡逻舰队（约 6 艘），暂时不要理会东部的敌航母援军，护送我方航母群向东北脱出，重点打击北部敌战列舰援军，之后南下虐杀敌航母集群。

**C-06 ハワイ冲大海战 昼 晴**



过关条件：击沉 3 艘以上的战列舰。

过关要点：在开始的战斗中尽量小心别被围殴，一般来说不会有事（对战列舰而言）。西南有敌援军航母特混舰队 1 组。

**C-07 双体的恶魔 夕 晴**




过关条件：击沉超兵器。

过关要点：皮糙肉厚的家伙，HP-55000，此 BOSS 火力较强，但主炮并不密集（密集的话我早就挂了）。攻击方面需要准备大量弹药，防御方面准备 46CM 全防装甲即可。

**C-08 漆黑の扫讨战 夜 晴**



过关条件：击沉 8 艘运输舰。

过关要点：运输舰分布在港口的各处，注意看地图就很容易找到敌运输舰（一般两艘一组停泊在岸边）。北部有敌援军 1 组（要小心喔）。

**C-09 闭じられた四民 夜 晴**




过关条件：守护舰队 300 秒。

过关要点：建议使用航空战舰守在舰队旁利用迎击模式防卫舰队，外加小飞机和重炮就能轻松搞定。敌主力以鱼雷艇和高速驱逐舰，南部和北部都有敌援军。

**C-10 对马冲の炮烟 朝 晴**

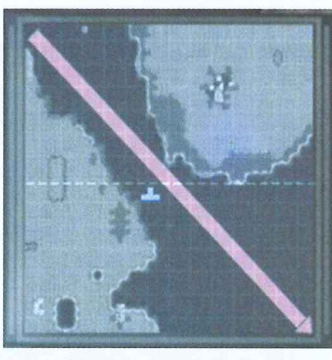



过关条件：击沉超兵器。

过关要点：BOSS 的 HP-65000，转头和锯子破坏性较高，要小心，千万不要和它打近身战，最好不要停下来修理，好在 BOSS 火力不强，准备 46CM 全防装甲即可。建议用倒开加远射搞定它（如有航空机更好）。

## 战区 D

**D-01 死守！红海防卫线 昼 晴**



过关条件：守住海峡 300 秒。

过关要点：建议使用航空战舰加大功率雷达，航空机出击后利用主炮狂点吧，敌方有战列舰（皮较厚）。往往 300 秒未到敌方就以经全灭了，极轻松的一关。

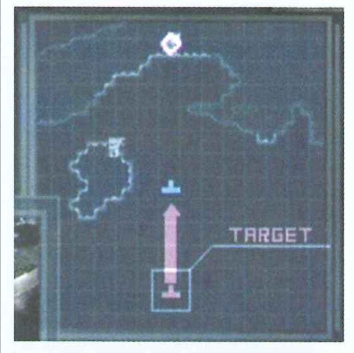
**D-02 悠久の大河を征け 昼 晴**

过关条件：首脑救援作战。




过关要点：先解决河流入口处的敌舰队和部分炮台（含水泥柱），接着掉头袭击东北部敌援军（有航母），最好是在敌航空机还未完全起飞前解决航母（以打击航母为第一目标）。最后扫荡内河到达目标地点。

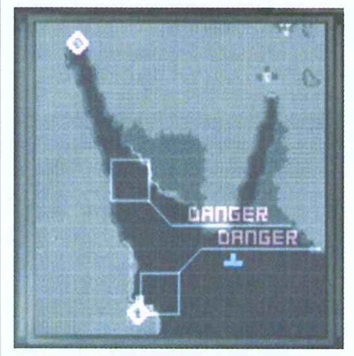
**D-03 海の破坏者 夕 晴**




过关条件：击沉超兵器。

过关要点：BOSS 正面主炮不多且射出炮弹较密集，并不容易击中我方（打中了会很疼的）。不要去理会 BOSS 放的小型鱼雷艇，千万不要开到 BOSS 的侧面后面，以免被小型鱼雷艇和敌主舰围殴，建议用倒开加中距离 46CM 炮击搞定（我舰有航空机更好）。

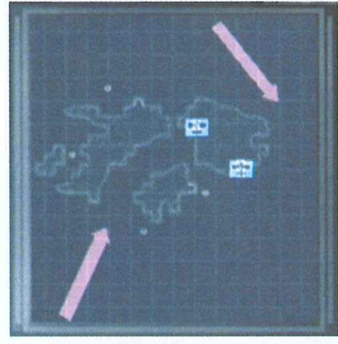
**D-04 高速突破スエズ湾 夜 晴**




过关条件：特殊物件 2 个回收。

过关要点：消灭海上敌舰后进入西北部内河，处理内河的废柴后达成第一个回收（注意岸基炮台），南下去第二回收点时回遭遇敌东南部援军（敌援军混有少量战列舰），灭杀之。达成第二个回收后快速闪人。本关要小心中部敌潜艇集群。

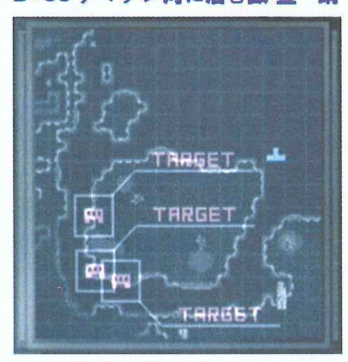
**D-05 敵への松明 夕 晴**



过关条件：机场防卫 300 秒。

过关要点：第一波次西南部（驱巡混编舰队），第二波次北部（航母和战列舰特混舰队），第三波次西南部（驱巡混编舰队）。西南的两波次均从中部海峡向东驶来。其中最具破坏性的是第二波次（航母和战列舰特混舰队），优先灭杀航母和战列舰。小心北部飞来的爆击机，需要利用迎击模式扰乱其对机场的爆击。

**D-06 アマゾン河に潜む敌 昼 晴**




过关条件：导弹炮台 3 基破坏。

过关要点：本关河道较窄，不必理会两岸设施，消灭河中的垃圾后直取导弹炮台。东部和西北部各有 1 组敌援军，东部的敌援军会一分为二，一部沿河道追击我方，一部由东向西直插西部河口。本关的敌航空机较强，加上河道窄，所以在河道内部要多用迎击模式扰乱敌航空机的攻击。

**D-07 ジャワ島沖航空战 朝 晴**




过关条件：击沉 2 艘航母。

过关要点：敌军共有 3 个航母舰队（分别在中部向东部行驶，北部向南部行驶，西南部向东南部行驶），本关敌舰队中夹杂着大量的重型战列舰，如果没有 40CM 以上全防装甲的话，本关会死的很"漂亮"的。敌方的潜艇要小心躲避。

**D-08 凍てつく海 夜 晴**

过关条件：海域东部逃离。

过关要点：本关中部的机场会放出大量的各类型航空机，海上有大量的敌巡洋舰，建议迎击模式全开，向东开……但是如果要挣钱的话，可选用重型军舰将敌尽数灭杀。（最佳骗钱关）

**D-09 不沉空母现る 朝 雪**




过关条件：击沉超兵器。

过关要点：BOSS 的 HP-85000，冰山上的来客。尽量打击没冰的部分，才能产生高杀伤。密集的火箭弹攻击效果也不错。弹药不够的话就击沉一两艘敌驱逐舰来获得"弹药补给"。冰海中航行注意安定性（会打滑）。建议攻击方面使用 12 门 46CM50 口径主炮加 20 座 20CM12 联装火箭弹，防御方面应选用 46CM 以上的全防装甲。

**D-10 未来への威胁 夕 多云**




过关条件：击沉超兵器。

过关要点：在与总 BOSS 战之前先通过中部海峡（有大量岸炮），总 BOSS 战（HP-100000）。切记不要在它的正面，激光炮可不是好玩的（BOSS 除了正面以外真是一无是处）。建议攻击方面使用 12 门 46CM50 口径主炮（或 55 口径）加 20 座 20CM12 连装火箭弹，防御方面应选用 51CM 以上的全防装甲。

攻略完了（活活活活活……）

全技术等级最高为 30 级。

穿版后加入生存模式

穿版后进入第二版，敌人强了很多，第一关就有战列舰（够狠）。

"钢铁之咆哮 2"是一款类似装甲核心的游戏，玩家在游戏中利用完成任务来提高自己的军衔等级和获得相应的金钱，从而提高舰只的各类技术等级和增加新型装备（但要用钱购买）。但是该游戏的关卡数不多，总数才 40 关，通关一遍是无法将所有技术等级改至最高，同样也无法收集到全部装备，有些特殊装备是要在二周目才能获得。所以要请各位玩家耐心收集，最终你会得到一个只属于自己的最强舰只，为了这个目标努力吧。



























PS2 发售日:2003年4月10日 类型:STG
厂商:ARIKA 媒体:DVD-ROM

编辑:葵双叶 协力:AKXS

令人期待的经典2D平面射击游戏“怒·首领蜂”的最新作品已经登上了游戏舞台并以极其绚烂的姿态向我们再次展现了怒首领蜂的精彩世界观，虽然它没有深奥的剧情，但是它所拥有的是2D游戏紧张射击时的感觉和华丽的战斗画面以及使人充满对平面时代的怀念。其中真正的乐趣，只有从那个时代走出来的人们才能彻底体会这种令人兴奋的感觉，也许你不曾亲身去体会过这种感觉，但是“怒·首领蜂—大往生”将会你重新带回那个充满奇妙感觉的时代。下面就与我们一同进入这个时代吧。

## 系统介绍

1、街机模式：此模式中共有5个正常关卡。当选入后会出现两个选项，分别是普通正常游戏模式和“NO BATTER GAME”敌人无攻击模式。

2、自由设定模式：此模式大体同上。但可以进行自由选择进行战斗以及各种机体能力设定，如选关进行战斗或直接挑战BOSS。

3、BOSS生存模式：直接同BOSS进行战斗。

4、画廊：随着你游戏选择不同机体的通关会出现相应的画卷，而游戏中有些特定的画卷，是要你通过不断努力而得到的

5、成绩表模式：你可以通过这里来了解你本次游戏所得到的成绩。

6、系统设定模式：进行系统调整的一个模式。

7、记录卡管理模式：记录游戏进度和读取进度。

8、退出游戏：无须多说。

## 机体介绍

分AB两种状态：



A形态是重于攻击形态，攻击力较大但移动较慢。



B形态是重于灵活性状态，虽然攻击力较弱但是相对灵活。

## 人物介绍



**SHOTIAショーティア**

（散弹强化型机械人偶）

其职责是对任务的忠实执行，通常冷静接受命令的机械人偶。

装备联装散弹炮2门，威力和攻击范围都比较大。

初期保险数为3个，最大保险数可增至6个。

**LEINYANレイニャン**

（镭射强化型机械人偶）

持着对战争反对意见的开发者所研制，其意图是开发拥有“像人一样”程序的机械人偶。

装备威力极高的强化型镭射炮，对敌杂兵具有一击必杀的能力。

初期保险数为2个，最大保险数可增至4个。

**EXYエクスイ**

（专家强化型机械人偶）

数世纪以前旧式机械人偶，在驾驶员安全性，机体性能，以及火控系统方面进行了专门强化。

在散弹和镭射两方面同时进行了强化。

由于基本性能较高，导致保险数下降。初期保险数为1个，最大保险数可增至2个。

## 战斗系统介绍

**普通射击**

射击共分两种第一是集中射击，第二是扩散攻击。集中攻击威力较大但射击面较小适用于对付大中型敌人和BOSS，扩散攻击威力较弱但攻击面较大适合攻击小型敌人群。良好的切换将能将游戏中所有类型的敌人轻易击败。

**携带道具攻击**

在游戏中你将会发现一种很特殊的道具，它的形状像一个黄金小盾牌，当你得到它时就会在你机体的后部显示（最多可以连接5枚，至少我只能接到这个数字，希望有人能打破它）。

至于他的使用方法最显而易见的是当你启动保险时提升你机体的攻击力（但不是无敌的），并且不耗费你的保险个数。但是这个道具也是非常不容易得到的，需要连击数达到201以上，再接到蜜蜂的道具后就可以得到了。

**保险攻击**

在散射攻击状态中按保险键产生全屏保险攻击，而当在集中攻击下发动保险，会产生集中保险攻击。两种保险攻击均处于无敌状态。




## 敌人机体介绍

**第一关**



主力战斗机体—祸爪（カソウ）：近战机体，可在空中停滞进行攻击。



中型战斗机体—蛾爪（ガソウ）：只可进行直线飞行，通常会在中央炮台附近进行攻击。



中型爆击机体—百舌（モズ）：处于街市中的用来压制你的攻击，多处于左右配置出场。



小型主力战车—蚁颚（ギガク）：在占领后的街市中心移动，对你进行攻击。

小型战车—鼠颚（ソガク）：同样是处在占领后的街市上对你攻击。

中型战车—龟颚（キガク）：开始会隐藏在两旁的大楼中，与你同时出现进行攻击。



建筑物固定型炮台—守颚（シュガク）：设置在建筑物上的固定炮台。

中BOSS—环颚（カンガク）：在广场中央设置的超大型炮台。主体上还有多门小炮台，可以向外发射子弹。中央巨大的炮台可以进行连续的攻击。



关底BOSS—凄驱（スザク）：左右拥有两台推进器，中央是一门巨大的机关炮，两侧各有两门炮台共计四门，拥有巨大的破坏力，并且攻击非常疯狂。

**第二关**

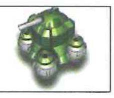
中型战斗机—八爪（ハッソウ）：左右两门机关炮，发射子弹较快。



中型战车—虎颚（コガク）：同样是隐藏在建筑物等你出现攻击你。



中型战车—龙颚（リュウガク）：战车顶部有两门炮，可射出大量子弹，并且机体的耐久力非常高。



水面浮游炮台—蛟（ミズチ）：可在所有水面上漂浮，当发现敌人就立刻靠近进行攻击。

局部固定型炮台—狩颚（シュガク）：攻击方式非常激烈，可以正确的狙击敌人。



建筑物固定型炮台—甲颚（コウガク）利用废弃的屋子作伪装。当敌人接近时左右同时展开攻击。



中BOSS—雷爪（ライソウ）：以巨大的直升机形象出现。左右和前方都有巨炮总共3X4门，可以射出大量子弹。再加上后上部的速射炮攻击，可说十分厉害。



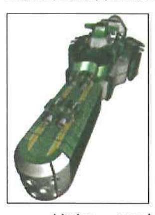
关底BOSS—白虎（ビャッコ）：巨大的战斗堡垒型机体。从前后两方可同时发射出子弹的大型炮台，而内侧还设置小型炮台，就在中央头部的位置。当体力剩至1/3时，就会变的非常疯狂。当大型炮台被破坏后面的炮台就会出现进行攻击。

**第三关**



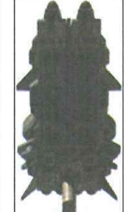
轨道卫星基地—天众壳（テンシュカク）：空中要塞的重要设置。会以中央回旋的炮台形式进行攻击。

轨道卫星防卫炮台—罗颚（ラガク）：犹如枪身样的长距离固定速射炮。



巡洋舰—苍空（ソウクウ）：机体前方纵向有两门主炮，并装备2连装炮台和左右多门小炮台，耐久力高。

战舰—天空（テンクウ）：轨道舰队的主力战舰。装备了多门强力的对空炮。



空母—双角（ソウカク）：轨道战舰旗舰的攻击空母。飞行甲板中隐藏着无数对空炮。



中型攻击战斗机—冲云（ショウウン）：机体左右装备着攻击炮塔，可对敌人进行快速移动攻击。

中型战斗机—天爪（テンソウ）：机体外壁可以向左右打开，随后进行攻击。



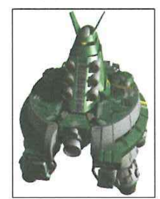
小型战斗机—天道（テントウ）：相貌与冲云相似，但体型较小，攻击方式也大体相同。



制空战斗器—天颚（テンガク）：在空中漂浮的炮台。移动速度慢。



中BOSS—空罗（クウラ）：专门配备于高空战斗的高速机体。左右各拥有一个钢钳，可以发射大量炮火子弹。左右钢钳和本体可进行分别击破。



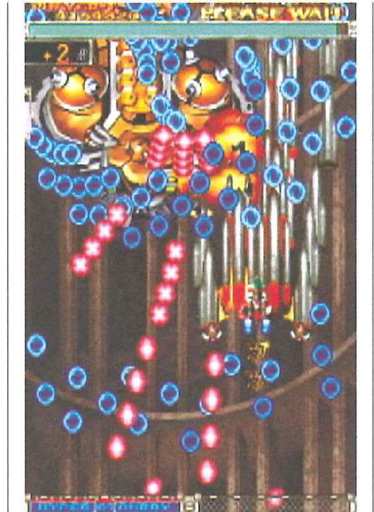
关底BOSS—严武（ゲンブ）：在太空徘徊的巨大机体。本体前部装备着大口径炮台，机体顶部有6门连装炮台，机体左右设置多个普通炮台。当其体力下降至1/3时便会发狂攻击，并且会从本体外壁放出浮游炮进行攻击。

**第四关**



主力战斗机—双天（ソウテン）：通常会5、6架机体编队组合进行攻击。





建机设备型炮台—麟颚（リンガク）：设置在左右两端的固定炮台，耐久力非常高。



建机设备型炮台—洞颚（ドウガク）：可左右移动进行攻击。

升降机设置型炮台—虫颚（ムガク）：机体平台上可载乘战车，并且机体自身也可作攻击。



大型回转式炮台—怒颚（ドガク）：机体主要靠左右的机枪和中央的大型炮进行攻击。并且要多注意中央的大型炮。



中BOSS—神颚（シンガク）：在关底BOSS之前等待你的一个攻击武器。当你靠近它一定距离后就会发射出镭射光线。由于是地上兵器，所以本体没有判定。

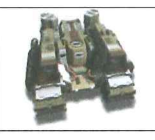


关底BOSS—逝流（セイリュウ）：隐藏在深奥的坑道中等待你的到来。本体上装有2门3连装炮台，腕部有机枪攻击。同样在体力下降到1/3时会对你发起猛烈攻击，并且会放出圆盘状武器进行攻击。

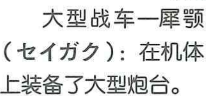
**第五关**



中型攻击战斗机—零云（レイウン）：机体前部和后部都设置了2门炮台的中型战斗机。



中型战车—狒颚（ヒガク）：机体后部可发射长距离子弹。





大型战车—犀颚（セイガク）：在机体上装备了大型炮台。

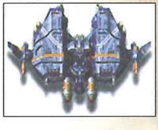


管制设施设备炮台—阻颚（ソガク）：蜘蛛形状的大型设置炮台。可从口部和背部进行攻击。

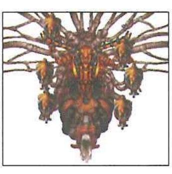


近卫战斗机—卫爪（エイソウ）：呈现蜂形状的中型战斗机。可将腹部打开发射飞弹。

中BOSS—大型战斗舰—雷光（ライコウ）：曾经在前作“怒·首领蜂”中出现。当接近后快速攻击一定要注意。



中BOSS—大型爆击舰—岚光（ランコウ）：同样在前作中出现过。会使用大型火焰攻击。



最终BOSS—黄流（コウリュウ）：（第一形态）最终你要对付的敌人。它会用怒涛般的炮火攻击欢迎你，武器是足部的6门炮和口部已经触角。（第二形态）攻击方式与形态同上，但可缓慢移动。（第三形态）形态变小，但动机力和攻击力上升，且黄流具备防护罩，可防御一切攻击，但在它发动某些攻击时会消除防护，你可趁机进行反击。

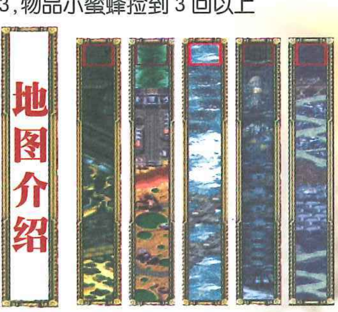
**道具**

空中星（小） 空中星（中）
空中星（大） 空中星（特大）
地上星（小） 地上星（大）
1UP マックスパワー ボム
パワーアップ ハイパー 蜂

游戏隐秘：在第四关的最终炮台战中，当分数超过一千万时击毁炮台就会出现“1UP”的道具。

**二周目出现的条件**

1，接续数不超过2次
2，保险使用数不超过3次
3，物品小蜜蜂捡到3回以上




最后：请大家参考这期《电子游戏一点通》中的VCD，有实战演示。

# 勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心
## ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート™

| GBA | 发售日:2003年3月 | 类型:RPG |
|---|---|---|
| | 厂商:SQUARE-ENIX | 媒体:卡带 |

文/WINDX 协力/NAMCO163 特别感谢 CHINAGBA



## 技能作用一览

| 编号 | 技能 | 作用 |
|---|---|---|
| 01 | メラ | 单体火球攻击 |
| 02 | メラミ | 单体高级火球攻击 |
| 03 | メラゾーマ | 单体超强火球攻击 |
| 04 | ギラ | 火焰攻击 |
| 05 | ベギラマ | 高级火焰攻击 |
| 06 | ベギラゴン | 超强火焰攻击 |
| 07 | イオ | 爆炸攻击 |
| 08 | イオラ | 高级爆炸攻击 |
| 09 | イオナズン | 超强爆炸攻击 |
| 10 | バギ | 旋风攻击 |
| 11 | バギマ | 高级旋风攻击 |
| 12 | バギクロス | 超强旋风攻击 |
| 13 | ディン | 雷电攻击 |
| 14 | ライディン | 高级雷电攻击 |
| 15 | ギガディン | 超强雷电攻击 |
| 16 | ヒャド | 冰晶攻击 |
| 17 | ヒャダルコ | 高级冰晶攻击 |
| 18 | マヒャド | 超强冰晶攻击 |
| 19 | ザキ | 即死攻击 |
| 20 | ザラキーマ | 全体敌即死 |
| 21 | メガンテ | 自爆 |
| 22 | ホイミ | HP 回复 |
| 23 | ベホイミ | 2 级 HP 回复 |
| 24 | ベホマ | HP 全回复 |
| 25 | ベホマラー | 全体恢复 HP |
| 26 | ベホマズン | 全体 HP 全恢复 |
| 27 | ザオラル | 一定几率复活 |
| 28 | ザオリク | 复活 |
| 29 | メガザル | 牺牲自己将同伴复活 |
| 30 | キアリー | 解毒 |
| 31 | キアラル | 解混乱 |
| 32 | キアリク | 解麻痹、睡眠 |
| 33 | シャナク | 解诅咒 |
| 34 | スカラ | 提升防御 |
| 35 | スクルト | 我方全体提升防御 |
| 36 | ルカニ | 降低敌方防御 |
| 37 | ルカナン | 降低敌方全体防御 |
| 38 | ピオラ | 提升速度 |
| 39 | ピオリム | 全体提升速度 |
| 40 | ボミエ | 降低敌方速度 |
| 41 | ボミオス | 降低敌方全体速度 |
| 42 | バイキルト | 攻击力翻倍 |
| 43 | マヌーサ | 降低敌方命中 |
| 44 | ラリホー | 催眠 |
| 45 | ラリホーマ | 全体催眠 |
| 46 | マホキテ | 吸收 MP |
| 47 | マホトラ | 全体吸收 MP |
| 48 | マホトーン | 封印敌方魔法 |
| 49 | メダパニ | 使敌方混乱 |
| 50 | マホターン | 反弹 1 次魔法 |
| 51 | マホカンタ | 一定时间内魔法反弹 |
| 52 | フバーハ | 降低属性攻击威力 |
| 53 | マジックバリア | 魔法护罩,减低魔法伤害 |
| 54 | ひのいき | 吐火攻击 |
| 55 | かえんほうしゃ | 吐大火攻击 |
| 56 | はげしいほのお | 吐超大火攻击 |
| 57 | つめたいいき | 冰冻攻击 |
| 58 | こおりのいき | 大冰冻攻击 |
| 59 | こごえるふぶき | 超大冰冻攻击 |
| 60 | かまいたち | 风属性攻击 |
| 61 | しんくうは | 中级风属性攻击 |
| 62 | てつぼうみず | 水属性攻击 |
| 63 | つなみ | 中级水属性攻击 |
| 64 | かえんぎり | 火焰斩 |
| 65 | しんくうぎり | 旋风斩 |
| 66 | いなずまぎり | 雷电斩 |
| 67 | マヒャドぎり | 冰冻斩 |
| 68 | どくこうげき | 毒斩 |
| 69 | マヒこうげき | 麻痹斩 |
| 70 | ねむりこうげき | 睡眠斩 |
| 71 | ちからをためる | 浪费 1 回合增加伤害 |
| 72 | たかくとびあがる | 蓄力,增加攻击力 |
| 73 | もろはぎり | 1.5 倍攻击费 HP |
| 74 | すてみ | 舍生攻击,减防御 |
| 75 | たいあたり | 攻击费 HP |
| 76 | とっこう | 攻击特技 |
| 77 | あまいいき | 睡眠攻击一组敌人 |
| 78 | やけつくいき | 麻痹攻击一组敌人 |
| 79 | どくのいき | 毒攻击一组敌人 |
| 80 | もうどくのいき | 猛毒攻击一组敌人 |
| 81 | のろいのことば | 诅咒攻击一组敌人 |
| 82 | ふしぎなおどり | 消弱敌方 MP |
| 83 | マホトラおどり | 吸收 MP |
| 84 | メダパニダンス | 一组敌人混乱 |
| 85 | さそうおどり | 打消敌人本回合的行动(要先动) |
| 86 | メガザルダンス | 消费所有的 MP,恢复复活同伴 |
| 87 | ハッスルダンス | 全体 HP 恢复 70-80 |
| 88 | みかわしきゃく | 不可思议的力量 - -b |
| 89 | すなけむり | 降低敌人命中 |
| 90 | ぶきみなひかり | 解除对方魔法效果 |
| 91 | ひかりのはどう | 恢复异常状态 |
| 92 | やみのはどう | 减低敌方的速度 |
| 92 | たたかいのうた | 加防御力 |
| 93 | いきをすいこむ | 使敌人每回合持续伤害 |
| 94 | せいしんとういつ | 下回合做 2 次攻击 |
| 95 | なめまわし | 打消敌人回合行动 |
| 96 | おどりふうじ | 舞蹈 |
| 97 | だいぼうぎょ | 孤高防御 |
| 98 | うけながし | 攻击反弹 |
| 99 | やいばのぼうぎょ | 防御 |
| 100 | みがわり | 变成钢铁 |
| 101 | におうだち | 掩护同伴 |
| 102 | おいかぜ | 反弹火冰攻击 |
| 103 | きょうふう | 召唤怪物攻击 |
| 104 | すねべてをすいこむ | 敌全体魔法效果解除 |
| 105 | まねまね | 模仿 |

## 以下为地图中使用特级

| 编号 | 技能 | 作用 |
|---|---|---|
| 01 | くちぶえ | 遇敌 |
| 02 | フェロモン | 遇敌 |
| 03 | トラマナ | 在毒沼中不受伤 |
| 04 | リレミト | 直接跳出迷宫 |
| 05 | みみうち | 增加怪物出现率 |
| 08 | トヘロス | 使用后不遇敌 |
| 09 | どうぐやよび | 出现道具屋 |
| 10 | きょうかいよび | 出现教会 |
| 11 | かり | 此招在地图中某些地形使用会有效果,不过效果不祥 |
| 12 | てんせいのけはい | 地图使用,和职业有关,效果不名 |
| 13 | インパス | 在地图中存放东西 |
| 14 | あそびにいく | 花 100 元直接与遇敌 |
| 15 | まもののけはい | 增加周围怪物出现率 |
| 16 | フローミ | 逃离迷宫 |
| 17 | カジノよび | 出现赌博机 |
| 18 | ルーラ | 瞬移到帐篷 |
| 22 | レミラーマ | 迷宫中使用显示地图 |

## 仲间能力一览

游戏中各种职业丰富,能力各有特色。但是仲间最大拥有数只有 20 个让人遗憾。仲间的组合决定了旅团的称号。带上场的仲间有的还能应付大地图上的随机事件。如何取舍就看你的了。注意 2 周目通关后会出现许多新的仲间。以前被解雇的同伴会随机出现在史莱姆大陆下方的房间内。

せんし:战士 战斗中会施展普通攻击。攻击力和守护兽的攻击力有关,人数越多威力越大。

ぎし:骑士 在战斗中会防御敌人的攻击(感觉不太实用……)

けんし:剑士 在战斗中会做多次攻击。

ちずし:地图士 在行走和迷宫中看地图,在游戏进程中可得到 3 位全部装备在 1 辆车上可看到最大的地图。在战斗中能够增加守护兽的速度。

そうりょ:僧侣 在战斗中能够回复 HP

いじゅつし:医师 战斗中能够回复状态,复活。发生地图事件能够救助怪兽得到心(带 1 个够了)

うらないし:占卜师 战斗中能够调查敌 HP。看地图时能够显示目立地。2 周目时能发现オーブ的所在地。

しょうにん:商人 能够在战斗中偷钱,看地图时有一定几率发现宝物。还能在帐篷中提供道具,每个商人所卖的道具不同。

ぎんゆうしじん:诗人 战斗中能够封住敌人的咒文。重要的是露营时找到他能更改怪物和车队的名字(我好喜欢啊)

おどりこ:舞者 在战斗中跳舞随机做一些辅助效果。

りょうりにん:厨师 战斗中恢复 MP。减少移动时食物的消耗。有些地图事件也要用到他。

メタルハンター:金属猎人 顾名思义,专杀金属史莱姆。(他加入时是这么说的。实战中会发现牛吹的好大)

とうぞく:小偷 在战斗中偷怪物身上的道具。在露营时可以存放东西

あそびにん:遊人 战斗中能使敌人无法攻击。露营时能用钱换硬币。在地图上能花 100 元立即遇敌

かりうど:猎人 毒攻击。移动时能增加食料

けんじゃ：贤者 战斗中随机放 HP 回复和爆炸魔法。

まものつかい：魔物使 使战斗中得到怪物心的几率增加。

まほうつかい：魔法师 战斗中施展魔法攻击。人越多越厉害。

つりし：钓之师 战斗中能够封住敌人的行动。移动时能够得到肉。

ぶとうか：格斗家 战斗好手，可攻击敌多个敌人，会心一击几率高。

ギャンブラー：胜负师 战斗中投筛子决定胜负

だいけんじゃ：女贤者 除了贤者的功能外能在地图上使用ルーラ 瞬移到帐篷这项技能。

ベテランかりうど：圣猎人 与猎人一样能够增加食物。不同的是战斗中使用催眠攻击。

转生师：通关后随机出现。珍贵职业，使怪物转生。

## 关于马车队的称号

| | |
|---|---|
| モンスターで行き隊 | 仲间少的情况下 |
| チカラでねじふせ隊 | 队伍由武道家、戦士、剑士多数 |
| うっふんお色気隊 | 女性队伍 ^-^ |
| 魔法を使い隊 | 当然都是魔法使和贤者多数拉 |
| 神へのお祈り隊 | 贤者、僧侣多数 |
| 遠くへ行き隊 | 地图士、钓鱼士多数 |
| 世界を知り隊 | 地图士、占卜士多数 |
| 店を持ち隊 | 商人多数 |
| 仲よしモンスター隊 | 魔物使带队…… |
| 盗賊のばしゃ隊 | 盗賊、メタルハンター多数 |
| うたって踊り隊 | 踊子、诗人多数 |
| 遊びほうけ隊 | 遊人组成的队伍 |
| ちびっこばしゃ隊 | 子供（就是个子很小的）组成 |
| グルメ隊 | 料理人、狩人、釣鱼士组成 |

## 大地图随机事件一览

天空光芒 1：（平原）全体 HP/MP 全回復。

天空光芒 2：（平原）圣水效果一段时间不出现怪物

泉水女神：（森林）用道具和她交换高级道具。交换オーブ只能在通关后有效

泉　：（森林）圣水效果一段时间不出现怪物

海市蜃楼：（沙漠）随机决定是否是真的绿洲。

果树　：（平原／森林）增加食物

好饿　：（平原）一段时间内食物加倍减少

减肥　：（平原）一段时间内食物不减少

抢食物　：出现 猩猩 和 鼹鼠 来抢食物

森林深处：（森林）有料理师情况下得到加能力的道具

口渴的怪兽：（沙漠／山地）决定是否给他们水喝。

受伤的怪兽：（森林）有医术士在帮助他们可以得到心。

怪物的影子：（平原地带）猜怪物名称，猜对获得该怪物的心，猜错有时会开打。

雪人？　：（雪地）遇见一队雪人，有魔物使在可得到スノーム的心。

封印的罐子：选第 1 项打开的话可能会遇见怪物。

神奇博士　：给你药水喝。随机一种能力上升或下降。

岩崩　：猜测岩石从右左中什么方向落下。猜错损失 HP。队伍中有占卜师便可避免。

可恶的盗贼：抢走 10%的钱。

旅行的商人：卖给你道具和食物。

旅行的踊子：付钱回复全体的 MP。（全部钱的 30%）

旅行的僧侣：付钱回复全体的 MP。（全部钱的 10%）

旅之魔法使：使用ルーラ魔法将队伍送回帐篷。

旅行的貴族：给你钱。（好少啊！！）

饿昏的人　：有厨师在的话可救助他而得到好处。

玩扑克　：根据你得到的点数而给予相应的奖品。最高可得到ゴールドカード（超过 2000）

## オーブ的说明

オーブ的得到方法已经在攻略中提到了。要注意得到オーブ的种类都是随机的。

关于オーブ的组合：

在 4 个女神像上摆放オーブ后与牧师交谈便可进入迷宫。

摆放的数目不满 4 个的时候进入迷宫的最后可得到道具。摆放的数目越少迷宫相对也就越简单。

1 个オーブ一共 3 层　最后得到宝箱

2 个オーブ地下 5 层　最后得到宝箱

3 个オーブ地下 7 层　最后得到宝箱

4 个オーブ地下 15 层　最后和各个属性的精灵较量

当 4 个女神像都摆放上オーブ的时候便会根据你摆放的オーブ的种类来进入相应的迷宫。最终要与神兽战斗：

レッドオーブ→火　　ブルーオーブ→水

イエローオーブ→地

グリーンオーブ→风　　パープルオーブ→暗

シルバーオーブ→光

当身上的オーブ用完的时候，地图上的帐篷和洞穴就又会出现了。可反复获取オーブ

第二次进入有神兽的迷宫时，不需战斗。可选择得到オーブ，得到怪兽的心，增加怪兽能力

地之神兽：

得到オーブ：ばしゃのオーブ

得到心：地之神兽（179）インフエルゴン キングレオ

增加的能力：最大 HP+30

水之神兽：

得到オーブ：マルタのオーブ

得到心：水之神兽（180）グランスライム マスタースライム

增加的能力：防御力 +30

火之神兽：

得到オーブ：せいじゅうのオーブ

得到心：火之神兽（181）しんりゅう にじくじゃく

增加的能力：攻击力 +30

风之神兽：

得到オーブ：タイジュのオーブ

得到心：风之神兽（182）スカラベーダー ローズバトラー

增加的能力：速度 +30

光之神兽：

得到オーブ：ひかりのオーブ

得到心：光之神兽（183）ドラゴンマシン キラーマシン2

增加的能力：魔力 +30

暗之神兽：

得到オーブ：じゃしんのオーブ

得到心：暗之神兽（184）ナイトリッチ グラコス

增加的能力：最大 MP+30

当得到：ほのおのオーブ みずのオーブ だいちのオーブ かぜのオーブ后再与牧师说话可进入精　灵祭坛。（剧情用，内部很漂亮）

这里给出本人得到以上 4 种オーブ的时候的摆放方式（实际的组合方式还有很多的）

だいちのオーブ：レッド　ブルー　パープル　イエロー

みずのオーブ：レッド　ブルー　グリーン　シルバー

かぜのオーブ：グリーングリーングリーン　イエロー

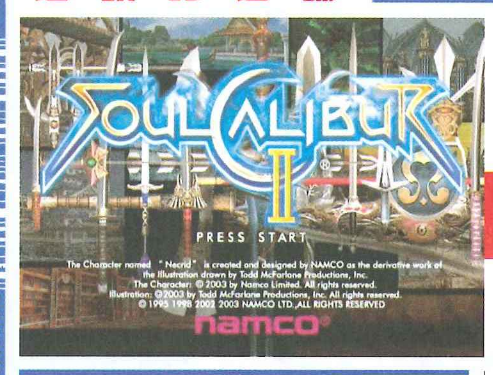
ほのおのオーブ：レッド　レッド　グリーン　パープル

特殊オーブ：从神兽那里得到的特殊オーブ的功效。（boss 战所用的回合少的话便可得到心）

| | |
|---|---|
| タイジュのオーブ | 最深部与わたぼう交战 |
| マルタのオーブ | 最深部与ワルぼう交战 |
| りゅうのオーブ | 与竜王 キースドラゴン ダースドラゴン交战 |
| メタルオーブ | 与黄金史莱姆交战 |
| じゃしんのオーブ | 最深处与デュラン交战 |
| せいじゅうのオーブ | 与マスタードラゴン交战（估计这个就是最强的了。途中可遇见各种高级怪兽，但是能否得到心就要靠耐心和运气去验证了。） |






# 灵魂力量II

## 武器收集之旅

文、编辑:AKXS

| PS2 | 发售日:2003年3月27日 | 类型:FTG |
|---|---|---|
| | 厂商:NAMCO | 媒体:DVD-ROM |

## 攻略导读

单数为表关,复数为里关。如:A1为表关,A2为里关。每一个关卡都有表里两关,打穿一次P5タルタロス表关即追加里关和部分隐藏关卡。

1VS5赌博战——以我方一人挑战敌方五人,中途不可回复体力(除装备的武器具有恢复体力特性),每战胜一人可选择赏金加倍继续挑战或退出。(高手挣钱的好地方)

打败迷宫最深处的敌人——游戏中打败迷宫最深处的敌人即可以胜利离开迷宫。迷宫中各房间的敌人是无限的,有个别迷宫是有总时限的。(不打不行,打又太折磨人,鸡肋!)

敌(我)方体力缓慢回复(下降)——象RPG中的中毒,本作敌方体力下降没几次,而我方则屡屡中毒。(可怜)

小心地雷——被击倒的一方会被地面炸飞。(死或生?)

小心墙壁——被打到墙壁上的一方会受到很大的伤害,并可以被强置攻击。(死或生3?)

小心出局——个别场地因狭小,风吹,地面被冻,敌方攻击等因素极易出局。出局的一方算输。(废话)

地图导读:(全部迷宫的地图)

蓝色区域代表冰雪场地。

红色区域代表火焰场地。

黄色带点的区域代表沙地场地。




f代表我方体力为一半。
e代表敌方体力为一半。
d代表地雷阵。
c代表敌我双方体力缓慢上升。
b代表敌方体力缓慢上升。
a代表我方体力缓慢下降。

## 攻略开始

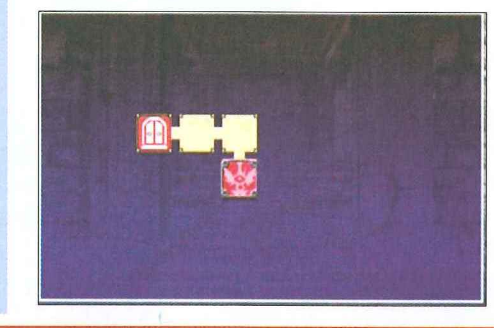
攻略角色:CASSANDRA等。
攻略兵器:Ωソード&Nシールド, スクラッチコーム,ヴァルキュリエ等

### レグレス MISSION 6 (A1-A6)

A1 はじまりの试练场 ★☆☆☆☆
根据提示出招
A2 はじまりの试练场 ★★★☆☆
1VS1(我方和敌方体力缓慢回复)
A3 防壁迹 ★☆☆☆☆
1VS3(敌人员固定出场)
A4 防壁迹 ★★★☆☆
1VS3(敌人员固定出场)
A5 战士の试练场 ★☆☆☆☆
1VS1(敌人员固定出场)
A6 战士の试练场 ★★★☆☆
1VS4(敌人员固定出场)

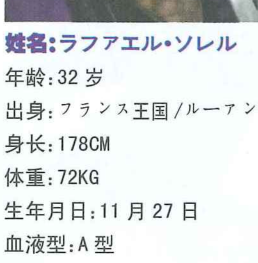
### ツバーン MISSION 6 (B1-B6)

B1 ツバーンの渡し ★☆☆☆☆
向敌方攻击20次
B2 ツバーンの渡し ★★★☆☆
向敌方攻击20次
B3 アルシエ村 ★☆☆☆☆
在强风下战胜敌方(小心出局)
B4 アルシエ村 ★★★☆☆





姓名:ラファエル・ソレル
年龄:32岁
出身:フランス王国/ルーアン
身长:178CM
体重:72KG
生年月日:11月27日
血液型:A型





姓名:タリム
年龄:15岁
出身:东南アジア/风奉りの集落
身长:144CM
体重:42KG
生年月日:6月5日
血液型:不明



姓名:カサンドラ・アレクサンドル
年龄:21岁
出身:オスマントルコ帝国/アテネ
身长:164CM
体重:不明
生年月日:7月20日
血液型:B型



姓名:ホン・ユンスン
年龄:18岁
出身:李氏朝鲜/智异山
身长:176CM
体重:72KG
生年月日:4月16日
血液型:O型



姓名:御剑 平四郎
年龄:29岁
出身:日本/备前
身长:171CM
体重:65KG
生年月日:6月8日
血液型:AB型

在强风下战胜敌方（小心出局）

B5 ミンカル矿山 ★★☆☆☆

打败迷宫最深处的敌人

B6 ミンカル矿山 ★★★☆☆

打败迷宫最深处的敌人

## ベネトナツシ MISSION 8（C1-C8）

C1 カーニバル ★★☆☆☆

将敌方打下擂台（敌人员随机出场）

C2 カーニバル ★★★★☆

将敌方打下擂台（敌人员随机出场）

C3 タリタの赌博场 ★★☆☆☆

1 VS 1 （小心地雷），（小心墙壁）

C4 タリタの赌博场 ★★★★☆

变成蜥蜴 1 VS 3

C5 デイフダ神殿参道 ★★☆☆☆

用投技攻击敌方伤害较大。

C6 デイフダ神殿参道 ★★★★☆

用投技攻击敌方伤害较大

C7 ベネトナツシ港 ★★☆☆☆

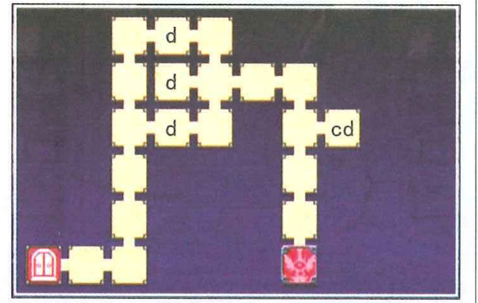
在有限时间内 1 VS 4（敌人员随机出场）

C8 ベネトナツシ港 ★★★★☆

在时限内 1 VS 4（敌人员随机出场）

## シェダル MISSION 2（D1-D2）

D1 石窟寺院 ★★★★☆




打败迷宫最深处的敌人

D2 石窟寺院 ★★★★☆

打败迷宫最深处的敌人

## アルタイル MISSION 4（E1-E4）

E1 ネレイド峡谷 ★★★☆☆

3 VS 3 我方选择人员首先出场

E2 ネレイド峡谷 ★★★☆☆

变成蜥蜴 3 VS 3

E3 乐园アルタイル ★★★★☆

同自己对战（自虐）

E4 乐园アルタイル ★★★★★

1 VS 2 敌方防御较高，建议将其打出局

## ミザール MISSION 10（F1-F10）

F1 アルゼバの遗迹 ★★☆☆☆

在时限结束前将爆弹放置在敌方身上，时限 15 秒

F2 アルゼバの遗迹 ★★★☆☆

基本同上，只是爆弹开始在我方身上，时限 20 秒。

F3 大风车 ★★★☆☆

以一半体力 1 VS 2

F4 大风车 ★★★★☆

以一半体力 1 VS 2

F5 メローパ僧院迹 ★★★☆☆

时限内 1 VS 5

F6 メローパ僧院迹 ★★★★☆

时限内 1 VS 5

F7 废村 ★★★☆☆

1 VS 2 （连续攻击杀伤力加大）

F8 废村 ★★★★☆

1 VS 2 （连续攻击杀伤力加大）

F9 カロンの关所 ★★★☆☆

打败迷宫最深处的敌人

F10 カロンの关所 ★★★★☆

打败迷宫最深处的敌人

## アリオス MISSION 8（G1-G8）

G1 クバルライ ★★★☆☆

爆弹放置，敌人是 XIANGHUA，较强，时限 20 秒。

G2 クバルライ ★★★★★

1 VS 1，敌人是 XIANGHUA，超强。

G3 古代图书馆 ★★★☆☆

我方体力缓慢下降，敌人是 TAKI，较强。

G4 古代图书馆 ★★★★★

1 VS 1，我方体力缓慢下降，敌人是 TAKI，超强。

G5 城塞都市クレス ★★★☆☆

（小心墙壁）（小心地雷）敌人是 VOLDO，较强。

G6 城塞都市クレス ★★★★★

（小心墙壁）（小心地雷）敌人是 VOLDO，超强。

G7 云海の神殿 ★★★☆☆

（小心墙壁、地雷）敌人是 CASSANDRA，较强。

G8 云海の神殿 ★★★★★

敌人是 CASSANDRA，超强。

## カストル MISSION 6（H1-H6）

H1 カストルの瞳 ★★★☆☆

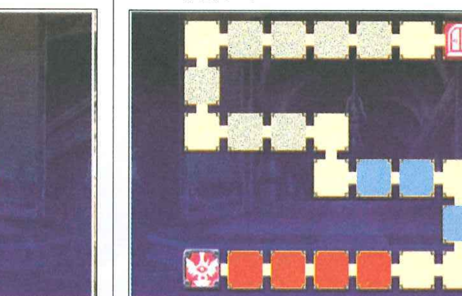
1 VS 1，每隔几秒有地震，蹲下可避免硬直。

H2 カストルの瞳 ★★★★☆

1 VS 1，每隔几秒有地震，蹲下可避免硬直。

H3 奈落门 ★★★☆☆

1 VS 5，赌博战





**姓名：タキ**

年龄：29 岁

出身：日本／封魔の里

身长：170CM

体重：53KG

生年月日：不明

血液型：A 型



**姓名：ヴォルド**

年龄：50 岁

出身：ナポリ王国／パレルモ

身长：183CM

体重：84KG

生年月日：8 月 25 日

血液型：A 型



**姓名：ナイトメア**

年龄：不明

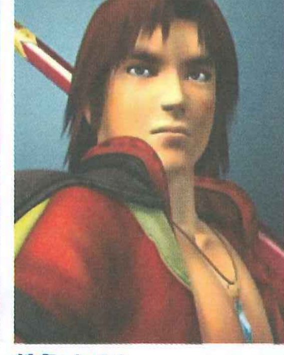
出身：不明

身长：168CM

体重：95KG

生年月日：不明

血液型：不明



**姓名：キリク**

年龄：23 岁

出身：不明

身长：167CM

体重：63KG

生年月日：2 月 9 日

血液型：A 型



**姓名：シャンファ**

年龄：20 岁

出身：明帝国／北京

身长：152CM

体重：46KG

生年月日：4 月 2 日

血液型：B 型

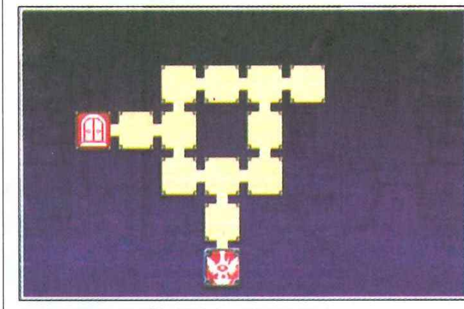
H4 奈落门 ★★★★★
1 VS 5，赌博战
H5 剑士の食 ★★★★★
打败迷宫最深处的敌人，较难
H6 剑士の食 ★★★★★
打败迷宫最深处的敌人，较难。

## アルゴール MISSION 8（I1–I8）

I1 天空回廊 ★★★☆☆
打隐身人，只见兵器不见人
I2 天空回廊 ★★★★☆
1 VS 2 打隐身人，只见兵器不见人
I3 古代剧场 ★★★☆☆
1 VS 4 打伤敌方有钱加（赚钱关）
I4 古代剧场 ★★★★★
1 VS 3 打伤敌方有钱加（赚钱关）
I5 隐者の宫殿 ★★★☆☆
打败 CHARADE 的双腿，尽量用纵斩。（搞笑）
I6 隐者の宫殿 ★★★★☆
打败 CHARADE 的双腿，尽量用纵斩。
I7 北アルゴール ★★★☆☆
1 VS 2，姐妹花，敌方配回复兵器
I8 北アルゴール ★★★★☆
1 VS 2，姐妹花，敌方配魔剑完整型。

## アルデバラン MISSION 12 （J1–J12）

J1 守墓の城 ★★★☆☆
1 VS 1，敌防御较高
J2 守墓の城 ★★★★☆
1 VS 1，敌防御较高，且我方体力缓慢下降。
J3 ナシュの街 ★★★☆☆
1 VS 5，赌博战
J4 ナシュの街 ★★★★☆
1 VS 5，赌博战
J5 セギヌス寺院 ★★★☆☆
1 VS 1，程美娜参上
J6 セギヌス寺院 ★★★★☆
1 VS 1，程美娜参上
J7 シャムの遗迹 ★★★☆☆
1 VS 1，敌人废柴一个
J8 シャムの遗迹 ★★★★☆
1 VS 1，敌人体力缓慢回复，（小心地雷）。
J9 ジュノ－の地下道 ★★★★☆



打败迷宫最深处的敌人，有总时限。
J10 ジュノ－の地下道 ★★★★★
打败迷宫最深处的敌人，有总时限。
J11 黑杉 ★★★☆☆
1 VS 1，格挡对方 2–3 次进攻。（CASSANDRA 很快的哟……）
J12 黑杉 ★★★★☆
1 VS 1，格挡对方 2–3 次进攻（SOPHITIA 也很快）。

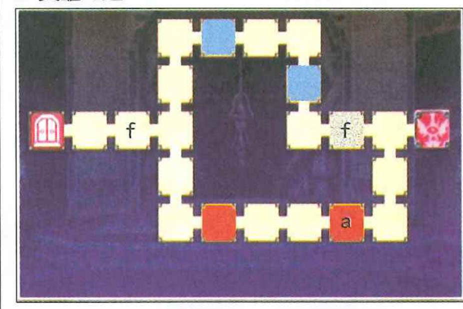
## リゲル MISSION 6（K1–K6）

K1 地下牢狱 ★★★☆☆
1 VS 1，利用墙壁杀伤力对付敌人。
K2 地下牢狱 ★★★★☆
1 VS 1，利用墙壁杀伤力对付敌人。
K3 精神都市リゲル ★★★☆☆
1 VS 1，可怜的 MM……
K4 精神都市リゲル ★★★★☆
1 VS 1，绝对是虐杀，（PAPHAEL）太可怜啦……
K5 禁断の地 ★★★☆☆
1 VS 1，总 BOSS 战，本模式最垃圾的 BOSS 登场啦。
K6 禁断の地 ★★★★★
1 VS 1，本模式最可怜的 BOSS 登场啦（敌我防御 UP）。

小评：リゲル之战对于 CASSANDRA 和她的究极兵器来说简直就是武装郊游。K3，K4 敌方差劲就算拉。K5，K6 的 BOSS 简直伤不了人……，神啊！请原谅我对那可怜 BOSS 所做的一切吧，啊门……！（我不入地狱，WHO 入地狱?!?!）

## ボルクス MISSION 6（L1–L6）

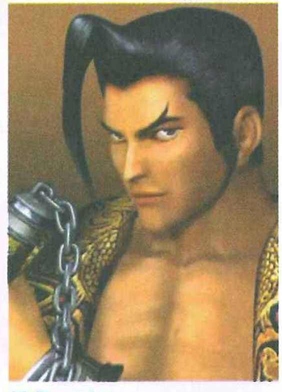
L1 悠久馆 ★★★☆☆
地雷场，倒地即死。
L2 悠久馆 ★★★★☆
地雷场，倒地即死。
L3 鬼哭城 ★★★☆☆
1 VS 5，我方体力缓慢下降。
L4 鬼哭城 ★★★★★
1 VS 5，我方体力缓慢下降。
L5 英雄の道 ★★★★☆




打败迷宫最深处的敌人。
L6 英雄の道 ★★★★★
打败迷宫最深处的敌人，有一定难度。

## メラク MISSION 12（M1–M12）

M1 空中都市シリウス ★★★★☆
1 VS 5
M1 空中都市シリウス ★★★★★
1 VS 5，敌方体力缓慢回复
M3 ドゥ－バ斗技场 ★★★☆☆
1 VS 1，利用墙壁对敌方造成伤害。
M4 ドゥ－バ斗技场 ★★★★☆
1 VS 1，利用墙壁对敌方造成伤害。
M5 イオの壶 ★★★☆☆
1 VS 1，利用浮空连续技对敌方造成伤害。



**姓名:マキシ**
年龄:28 岁
出身:琉球王国 / 首里
身长:174CM
体重:57KG
生年月日:5 月 1 日
血液型:0 型



**姓名:アスタロス**
年龄:复活后经过了 7 年
出身:不明
身长:202CM
体重:130KG
生年月日:9 月 3 日
血液型:无



**姓名:アイヴィ**
年龄:32 岁
出身:イングランド王国/ロンドン
身长:179CM
体重:58KG
生年月日:12 月 10 日
血液型:不明



**姓名:吉光**
年龄:不明
出身:日本 / 富士山
身长:不明
体重:不明
生年月日:不明
血液型:不明



**姓名:シャレ　ド**
年龄:不明
出身:不明
身长:一定周期性变化
体重:一定周期性变化
生年月日:不明
血液型:无

M6 イオの壶 ★★★★☆

1VS1,利用浮空连续技对敌方造成伤害。

M7 メラク大神殿 ★★★★☆

1VS1,敌方体力缓慢回复。

M8 メラク大神殿 ★★★★★

1VS3,敌方体力缓慢回复。(小心出局)

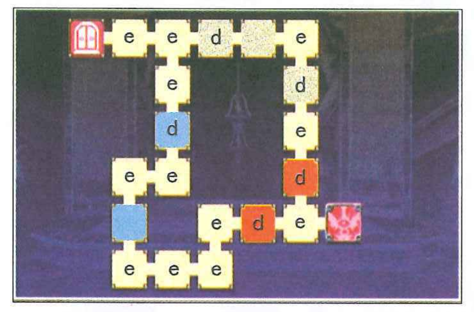
M9 水晶矿山 ★★★☆☆

1VS1,我方体力缓慢下降。

M10 水晶矿山 ★★★★☆

1VS1,小心地雷。

M11 幽幻洞 ★★★★☆



打败迷宫最深处的敌人(一群可爱的小蜥蜴……)

M12 幽幻洞 ★★★★☆

打败迷宫深处的敌人(又一群可爱的小蜥蜴)

## プロキオン MISSION 10 (N1-N10)

N1 リフエイニの玄室 ★★★☆☆

1VS4,小心出局。

N2 リフエイニの玄室 ★★★★★

1VS4,与敌人的距离会自动拉近或推远。

N3 喜びの塔 ★★★☆☆

1VS1,在强风下作战。(小心出局)

N4 喜びの塔 ★★★★★

1VS1,敌防御UP。(小心地雷)

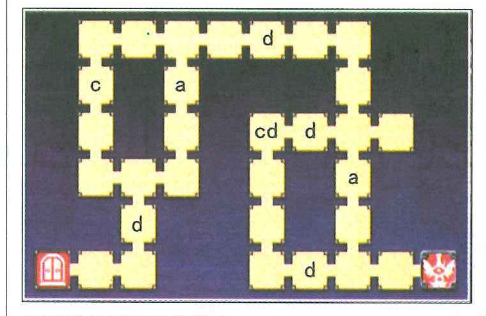
N5 灵山プロキオン ★★★☆☆

1VS1,利用浮空连续技作战。(小心地雷)

N6 灵山プロキオン ★★★★☆

1VS1,利用浮空连续技作战。(小心地雷)

N7 ルクバのあぎと ★★★★☆



打败迷宫最深处的敌人。

N8 ルクバのあぎと ★★★★★

打败迷宫最深处的敌人。

N9 山猫亭 ★★★☆☆

1VS5,赌博战。

N9 山猫亭 ★★★★★

1VS5,赌博战。

## ケフエウス MISSION 6 (O1-O6)

O1 ユル·カロリ ★★★★☆

1VS7,变态,无耻。

O2 ユル·カロリ ★★★★★

1VS7,敌方体力缓慢回复。超变态。

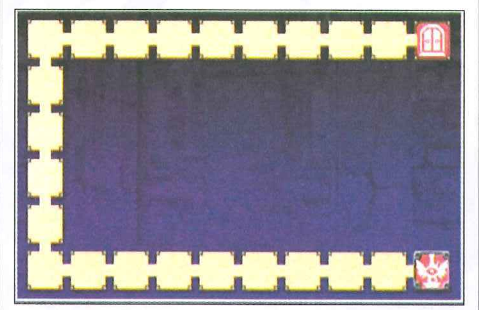
O3 エル·ライ ★★★☆☆

1VS1,(小心出局)

O4 エル·ライ ★★★★★

1VS1,小心地震。

O5 英雄の墓 ★★★★★



打败迷宫最深处的敌人。

O6 英雄の墓 ★★★★★

打败迷宫最深处的敌人,敌方全究极兵器,较难。

## アンタ-レス MISSION 6 (P1-P6)

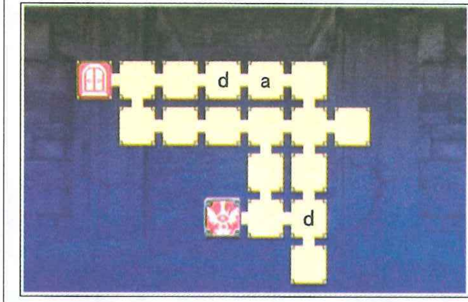
P1 漆黑の斗技场 ★★★★☆

以一半体力1VS5。

P2 漆黑の斗技场 ★★★★★

以一半体力1VS5,(中途不加体力)

P3 死者の法庭 ★★★★☆



打败迷宫最深处的敌人。

P4 死者の法庭 ★★★★★

打败迷宫最深处的敌人。

P5 タルタロス ★★★★☆

1VS1总BOSS战,会中途转换兵器3次。

P6 タルタロス ★★★★★

1VS1总BOSS战,敌防御UP,会中途转换兵器3次,较难。

全地域攻略完了!(ははは~~~!!)

附:商店物品

カストル商店:全角色魔剑(完成体)

ケフエウス商店:全角色究极兵器

アリオス商店:全角色搞笑兵器。

シエダル商店:全角色演武动画。

其余兵器在其他商店均有出售(军火商,兵器贩子)。



**姓名:セルバンテス·デ·レオン**
年龄:48岁停止生长。
出身:スペイン王国/バレンシア
身长:177CM
体重:80KG
生年月日:1月1日
血液型:无



**姓名:三島 平八**
年龄:75岁
出身:日本
身长:179CM
体重:80KG
生年月日:不明
血液型:B型





**姓名:ネクリッド**
年龄:不明
出身:不明
身长:196CM
体重:108KG
生年月日:不明
随异界适应而变化



**姓名:ソン·ミナ**
年龄:23岁
出身:李氏朝鲜/智异山
身长:162CM
体重:48KG
生年月日:11月3日
血液型:A型



**姓名:ソフィ ティア**
年龄:25岁
出身:オスマントルコ帝国/アテネ
身长:168CM
体重:不告诉你
生年月日:3月12日
血液型:B型

**图表解释**

攻击力：武器给予对方的杀伤力（越高攻击力越高）
防御力：装备武器所承受对方的杀伤力（越高防御力越低）
防御贯通：防御贯通攻击百分比
吸收：攻击中吸收对方的体力
反动：攻击中损失自己的体力

减少：体力渐渐减少　体减：攻击时体力减少　防不：防御不能 SC
回复：体力渐渐回复　攻回：攻击时体力回复　贯通：被对手防御贯通
纵 O：横向攻击容易破坏对方的纵向攻击
横 O：横向攻击不容易破坏对方的纵向攻击
纵 X：纵向攻击容易破坏对方的横向攻击
横 X：纵向攻击不容易破坏对方的横向攻击

CO：当攻击中容易打出 COUNTER
被 CO：被攻击中容易打出 COUNTER
SC：气合状态
防御不能 SC：气合状态下防御不能技的等级
SC 回复：气合状态下体力回复
SC 速↑：气合状态下速度上升

SC 攻↑：气合状态下攻击力上升
SC 防↑：气合状态下防御力上升
SC 体↓：气合状态下体力减少
SC 速↓：气合状态下速度下降
SC 防↓：气合状态下防御力下降
★：一侧的武器为　☆：HIT 时　◆：HIT 判定　▲：损伤时

| | 武器名 | 说明 | 武器长度 | 攻击力 | 防御力 | 回复 | 防 | 攻回 | 吸收 | CO | 纵○ | 横○ | 减少 | 体减 | 反动 | 纵X | 横X | 贯通 | 被CO | SC型 | 防不 | SC回 | SC速↑ | SC攻↑ | SC防↑ | SC体↓ | SC速↓ | SC防↓ | 备考 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 御剑 | 是藤 | 攻击力高，但是武器长度短 | 90% | 130% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | 西洋两手剑 | 气合攻击力较高，但冲击力较低 | 100% | 100% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | ○ | – | – | 一般 | 3 | – | – | ○ | – | – | – | – | – |
| | シャムシール | 武器长度较长，但容易被击飞 | 125% | 100% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | ○ | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | バゼラード | 武器防御力较高，高杀伤力一击可能，武器长度短 | 90% | 100% | 70% | – | – | – | – | – | ○ | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | 月山 | 高杀伤攻击可能，但耗费自己的体力 | 100% | 100% | 100% | – | – | – | – | ○ | – | – | – | 3◆ | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | タルワール | 武器较长，容易破坏对方防御，但防御力偏低 | 125% | 100% | 135% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | 正宗 | 攻守平衡，气合后速度上升 | 100% | 130% | 80% | – | 20%☆ | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | ○ | – | – | – | – | ○ | – |
| 塔琪 | 苦无 | 攻击力高，但是武器长度短 | 90% | 120% | 70% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | スライサー | 高杀伤力一击可能，且对手防御崩坏 | 100% | 100% | 100% | – | – | – | – | – | ○ | – | – | – | – | – | – | – | ○ | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | 影斩 | 容易防御贯通，但自己防御较弱 | 100% | 100% | 135% | – | 20%☆ | 3◆ | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | 铠通 | 气合后高速一击可能，但防御力偏低 | 100% | 100% | 130% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 1 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | 封魔钉 | 可以体力回复，但武器长度短，且易被对手防御贯通 | 80% | 100% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 20%☆ | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | サイレントエッジ | 武器较长，但攻击力较低 | 120% | 80% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | 发前 | 气合后速度较高，但攻击力较低 | 100% | 80% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | ○ | – | – | – | – | – | – |
| 拉菲尔 | エペ | 防御较高，但攻击力较低 | 100% | 100% | 70% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | ○ | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | スティレット | 容易将对手防御贯通，但是武器长度短 | 80% | 100% | 100% | – | 50%☆ | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | レイテルパッシュ | 攻击力高，高杀伤力一击可能，且对手防御崩坏 | 100% | 130% | 100% | – | – | – | – | – | ○ | – | – | – | – | – | – | – | ○ | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | 倭刀 | 气合后高速一击可能，但是武器长度短 | 80% | 135% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 2 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | シュヴァイツァー | 气合攻击力较高，但冲击力较低 | 100% | 100% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | ○ | – | – | 一般 | 3 | – | – | ○ | – | – | – | – | – |
| | ホーリーアントラー | 高杀伤力一击可能，但防御力偏低 | 100% | 100% | 130% | – | – | – | – | ○ | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | エストック | 气合时攻击力上升 | 130% | 100% | 150% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 超级 | 3 | – | – | ○ | – | – | ○ | – | – |
| 塔利姆 | 渡り风 | 防御较高能将对手防御贯通 | 100% | 100% | 70% | – | 20%☆ | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | ○ | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | トンファー | 攻击力较低 | 100% | 70% | 100% | – | – | – | – | – | ○ | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | サイドハルバー | 气合后高速一击可能，但攻击力较低 | 100% | 60% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 2 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | 逆手十六夜 | 攻守平衡，攻击力高 | 90% | 130% | 70% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | ○ | – | – | ○ | – | – |
| | チャーコウ | 攻击力高，能将对手防御贯通 | 100% | 130% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 20%☆ | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | キャオ·アンカナー | 武器较长，能将对手防御贯通，但攻击时消耗体力 | ★175% | 100% | 100% | – | 30%☆ | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | マイラ·カーリ | 武器较长，自己容易受伤 | ★175% | 100% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 15%▲ | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | 武器比看来的长 |
| 卡桑德拉 | スパイクシールド | 攻击力较高，但冲击力较低 | 100% | 130% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | ○ | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | ブラックブレード | 武器较长，能将对手防御贯通，但防御力偏低 | 125% | 100% | 140% | – | 20%☆ | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | 马手差 | 防御力较高，但攻击力较低 | 100% | 75% | 70% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | ○ | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | スクラッチコーム | 攻击力高，能将对手防御贯通，但是武器长度较短 | 80% | 130% | 100% | – | 40%☆ | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | カッツヴァルゲル | 气合后速度上升，同时消耗体力 | 120% | 100% | 130% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | ○ | – | – | ○ | – | – | – |
| | レッドクリスタルロッド | 可以体力回复，但耐冲击力较弱 | 100% | 100% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | ○ | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | 恐帝 | 气合后攻击力上升，但攻击时消耗体力 | 120% | 100% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 15%▲ | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | ○ | – | – | – | – | – |
| 洪润星 | マチェーテ | 能将对手防御贯通，但防御力较弱 | 100% | 100% | 140% | – | 20%☆ | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | ケファンジャル | 高杀伤力一击可能，但武器长度较短 | 90% | 100% | 100% | – | – | – | – | – | ○ | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | 宵练 | 武器长度较长，但攻击时消耗体力 | 120% | 100% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 15%▲ | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | 肉斩大包丁 | 攻击力较高，但武器长度较短 | 90% | 130% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | 承影 | 气合后攻防下降 | 100% | 80% | 120% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | ○ | – | – | 超级 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | 不容易看见刀身 |
| | ラム·ダオ | 武器长度较长，能将对手防御贯通但吸收自己体力 | 120% | 100% | 100% | – | – | – | 20%▲ | – | – | – | – | – | – | – | – | 20%☆ | ○ | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | 苍霹 | 攻击力较低 | 100% | 70% | 100% | – | – | – | – | ○ | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| 吉利克 | クォータースタッフ | 防御力较高，但武器长度较短 | 85% | 100% | 70% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | 临胜棍 | 高杀伤力一击可能，但冲击力较低 | 100% | 100% | 100% | – | – | – | – | – | ○ | – | – | – | – | – | ○ | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | 铁棒 | 攻击力较高，同时消耗体力 | 100% | 130% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | 3◆ | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | 昆仑竹 | 可以体力回复，但攻击力较低 | 100% | 100% | 100% | – | – | 3◆ | – | – | – | – | – | – | – | ○ | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | 六尺棒 | 武器长度较长，容易破坏对手防御 | 130% | 100% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | ○ | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | アムド | 攻击力较高，能将对手防御贯通，但攻击时消耗体力 | 100% | 135% | 100% | – | 20%☆ | – | – | – | – | – | – | 3◆ | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | デュエルロッド | 武器长度较长，气合后攻击力上升 | 130% | 100% | 130% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | ○ | – | – | ○ | – | – |
| 香华 | カルド | 气合后高速一击可能，但攻击力较低 | 90% | 70% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 2 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | ノーザンスター | 高杀伤力一击可能，容易破坏对手防御 | 100% | 100% | 100% | – | – | – | – | ○ | – | – | – | – | – | – | – | – | ○ | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | Sキャリバー（イヴィル） | 气合后攻击力上升，但攻击时消耗体力 | 100% | 100% | 130% | – | – | – | – | ○ | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | ○ | – | ○ | – | – | – |
| | コピス | 能将对手防御贯通，但是武器长度较短 | 90% | 100% | 100% | – | 40%☆ | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | 七星刀 | 武器长度较长，攻防较差，攻击力较低 | 120% | 80% | 120% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | 护法剑 | 气合后体力恢复 | 100% | 100% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | ○ | ○ | – | – | 一般 | 3 | ○ | – | – | – | – | – | – | – |
| | 青岚 | 武器长度较长，攻击力较高，但冲击力较低 | 120% | 120% | 120% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| 马西 | 铁笼 | 攻击力较低。 | 100% | 70% | 100% | – | – | – | – | – | ○ | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | 连ぬ小柄 | 武器长度较长，但防御力较弱 | 115% | 100% | 130% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | 霸丁原 | 攻击力较高，但防御力较弱 | 100% | 130% | 130% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | 雷鸣 | 气合后攻击力上升，但攻击时消耗体力 | 100% | 100% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 15%▲ | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | ○ | – | – | – | – | – |
| | 不前 | 武器长度较长，攻击力较高，但冲击力较低 | ★120% | 120% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | ○ | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | フレイル改 | 武器长度较长，能将对手防御贯通 | 120% | 100% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 20%☆ | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | 飞燕 | 气合后速度上升，但吸收自己体力 | 115% | 100% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | 3◆ | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | ○ | – | – | – | – | ○ | – |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 奈特梅尔 | フランベルジュ | 能将对手防御贯通，同时也容易被对方防御贯通 | 100% | 100% | 100% | – | 30%☆ | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 30%☆ | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | ジャイアントバスター | 气合中攻击对方会消耗自己体力 | 100% | 100% | 100% | – | – | – | – | – | ○ | – | – | 3◆ | – | – | – | – | – | 超级 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | 巨铁板 | 防御力较强，能将对手防御贯通，但同时消耗体力 | 100% | 100% | 70% | – | 20%☆ | – | – | – | – | – | – | – | 15%▲ | – | – | – | – | 一般 | 1 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | グラム | 攻击力较高，容易破坏对手防御 | 100% | 130% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | ○ | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | レクイエム | 防御力较强，冲击力较高，但攻击力较低 | 100% | 100% | 70% | – | – | – | – | – | – | ○ | – | – | – | ○ | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | ファウスト | 气合后攻击力上升，但同时消耗体力 | 100% | 100% | 70% | – | – | – | – | – | – | – | – | 3◆ | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | ○ | – | – | – | – | – |
| | ソウルエッジ（成长体） | 攻击力较高，能回复体力，且能将对手防御贯通 | 100% | 120% | 100% | 2/秒 | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 20%☆ | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| 爱薇 | バレンタイン | 一般的常用兵器 | 100% | 100% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | ミラージュブレード | 气合后高速一击可能，但攻击力较低 | 100% | 60% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 2 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | ワイズマンフレイル | 能回复体力，但防御力较弱 | 100% | 100% | 145% | – | – | 3◆ | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | 梦幻刃 | 能将对手防御贯通，但冲击力较低 | 100% | 100% | 100% | – | 20%☆ | – | – | – | – | – | – | – | – | – | ○ | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | グーテンタッグ | 攻击力较高，但攻击时消耗体力 | 100% | 135% | 100% | – | – | – | – | – | ○ | – | – | 3◆ | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | バイパーエッジ | 攻击力较高，但冲击力较低 | 100% | 130% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | ○ | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | アルラウネ | 攻守优异，能将对手防御贯通 | 100% | 120% | 75% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 30%☆ | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | デーモンテイル | 气合后攻击力上升 | 100% | 100% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | ○ | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | ○ | – | – | – | – | – |
| 阿斯塔罗斯 | ウォーハンマー | 气合后攻击力上升，但武器速度下降 | 90% | 100% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 1 | – | – | ○ | – | – | ○ | – | – |
| | テラームーン | 能将对手防御贯通，但防御力较弱 | 100% | 100% | 130% | – | 20%☆ | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | バトルアックス | 防御力较高，冲击力较强，但攻击力较低 | 100% | 70% | 70% | – | – | – | – | – | – | ○ | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | グレートモール | 冲击力较高，但武器长度较短 | 90% | 120% | 100% | – | – | – | – | – | – | ○ | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | タバール | 攻击力较高，能将对手防御贯通 | 100% | 100% | 100% | – | – | – | – | ○ | – | – | – | – | – | – | – | 20%☆ | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | 南蛮斧 | 攻击力很高，能将对手防御贯通 | 100% | 130% | 100% | – | – | – | – | – | ○ | – | – | – | – | – | – | 20%☆ | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | ブローバ | 气合后体力恢复，但同时消耗体力 | 120% | 100% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | 3◆ | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | ○ | – | – | – | – | – | – | – |
| 沃尔特 | マナス&アュス | 一般的常用兵器 | 100% | 100% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | 猫手 | 冲击力较高，容易破坏对手防御 | 100% | 130% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | ○ | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | トファナの铁 | 冲击力较高，但同时消耗体力 | 100% | 130% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | 2/秒 | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | シェイム&ブレイム | 防御力较高，但攻击力较低 | 100% | 80% | 80% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | アイアンラム | 气合后攻击力上升，但武器防御力下降 | 100% | 100% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | ○ | – | – | – | ○ | – |
| | ヘビージュル | 武器长度较长，但冲击力较低 | 110% | 100% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | ○ | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | カーマ&マーラ | 防御力较高，但攻击力较低 | 100% | 100% | 70% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | ○ | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | 圆月轮 | 武器长度较长，冲击力较高，但但攻击力较低 | 110% | 70% | 100% | – | – | – | – | – | – | ○ | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| 平八 | 五常 | 攻击力较高，能将对手防御贯通，但防御力较低 | 100% | 100% | 160% | – | 20%☆ | – | – | ○ | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | 泊来武士 | 防御力较高，但攻击力较低 | 100% | 75% | 70% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | ○ | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | 健康第一 | 能体力恢复，但防御力和冲击力较低 | 100% | 100% | 140% | 2/秒 | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | ○ | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | 天下无双 | 气合后攻击力上升，容易破坏对手防御 | 100% | 135% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | ○ | 一般 | 3 | – | – | ○ | – | – | – | – | – |
| | 日日锻炼 | 防御力较高，但强力攻击后同时消耗体力 | 100% | 100% | 60% | – | – | – | – | ○ | – | – | – | 3◆ | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | 裸一贯 | 气合后攻击力上升，能将对手防御贯通 | 100% | 100% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 40%☆ | – | 一般 | 3 | – | – | ○ | ○ | – | – | – | – |
| | 怒发天 | 气合中攻击会消耗体力 | 100% | 100% | 100% | – | – | – | – | – | ○ | – | – | 3◆ | – | – | – | – | – | 超级 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| 内克利特 | メリーテッド | 气合后高速一击可能，但攻击力较低 | 100% | 70% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 2 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | モーフォス | 攻击力较高，容易破坏对手防御 | 100% | 120% | 100% | – | – | – | – | – | – | ○ | – | – | – | – | – | – | ○ | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | オーカスネイル | 气合后攻击力上升，能将对手防御贯通 | 100% | 100% | 130% | – | – | – | – | – | ○ | – | – | – | – | – | – | 20%☆ | – | 一般 | 3 | – | – | ○ | – | – | – | – | – |
| | イグニスファテュアス | 防御力较高，且能恢复体力，但攻击力较低 | 100% | 70% | 85% | – | – | 3◆ | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | ルミナスサーペント | 攻击力较高，但防御力较低 | 100% | 100% | 130% | – | – | – | – | ○ | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | ジンクスホロウ | 能将对手防御贯通，但攻守不平衡，贯通时攻击力较强 | 100% | 10% | 150% | – | 600%☆ | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | ○ | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | 防御比不防御损失的体力更多 |
| | イファーナルエッジ | 气合后速度上升，但同时消耗体力 | 100% | 120% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | 3◆ | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | ○ | – | – | – | – | ○ | – |
| 吉光 | 白怒火 | 气合后高速一击可能，但防御力较低 | 100% | 120% | 135% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 2 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | カスターネ | 攻击力较高，容易破坏对手防御 | 100% | 130% | 100% | – | – | – | – | – | ○ | – | – | – | – | – | – | – | ○ | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | 斩铁剑 | 攻击力较高，能将对手防御贯通，但冲击力较低 | 100% | 130% | 100% | – | 30%☆ | – | – | – | – | – | – | – | – | – | ○ | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | ダー | 攻击力较低 | 100% | 70% | 100% | – | – | – | – | ○ | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | 景清 | 气合后高速一击可能，但同时消耗体力 | 150% | 100% | 130% | – | – | – | – | – | – | – | 3/秒 | – | – | – | – | – | – | 一般 | 2 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | バカヤン | 气合后速度上升，但防御力较低 | 100% | 100% | 130% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | ○ | – | – | – | – | – | – |
| | 物干竿 | 武器长度较长，但同时消耗体力 | 150% | 100% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | 3◆ | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| 塞万提斯 | ファルシオン | 攻守优异，但武器长度较短 | 90% | 120% | 70% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | フィランギ | 能恢复体力，但冲击力较低 | 100% | 100% | 100% | 2/秒 | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | ○ | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | 二郎刀 | 武器长度较长，但冲击力较低 | 110% | 100% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | ○ | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | アーケロン | 气合后攻击力上升，能将对手防御贯通 | 100% | 100% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 20%☆ | – | 一般 | 3 | – | – | ○ | ○ | – | – | – | – |
| | ブレグトン | 能将对手防御贯通，气合后高速一击可能 | 90% | 100% | 100% | – | 20%☆ | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 1 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | コキュートス | 攻击力较高，但同时消耗体力 | 100% | 130% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 15%▲ | – | – | – | – | 一般 | 1 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | ステュクス | 气合后速度上升，但防御力较低 | 100% | 100% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | ○ | – | – | – | 一般 | 3 | – | ○ | – | – | – | – | – | – |
| 索菲蒂娅 | ソードブレーカー | 气合后攻击力下降，且武器长度较短 | 80% | 70% | 100% | – | – | – | – | – | ○ | – | – | – | – | – | – | – | – | 超级 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | クシイソード | 攻击力较高，但冲击力较低 | 100% | 100% | 100% | – | – | – | – | – | ○ | – | – | – | – | – | ○ | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | オウルシールド | 冲击力较高，但攻击力较低 | 100% | 60% | 100% | – | – | – | – | – | – | ○ | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | ブルークリスタルロッド | 能恢复体力，且防御力较高 | 100% | 70% | 100% | – | – | 3◆ | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | ○ | – | – | – | – |
| | フレイムタン | 武器长度较长，且武器长度较长，但同时消耗体力 | 125% | 120% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 15%▲ | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | グラディウス | 气合后速度上升，但攻击力较低 | 100% | 100% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | ○ | – | – | – | 一般 | 3 | – | ○ | – | – | – | – | – | 记载着"失去攻击力" |
| | シンヴァル | 攻击力较高，武器长度较长，但防御力较低 | 125% | 100% | 135% | – | – | – | – | ○ | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| 成美娜 | ティフエンダー | 防御力较高，但攻击力较低 | 100% | 60% | 55% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | ○ | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | 偃月刀 | 气合后攻击力上升，能将对手防御破坏 | 100% | 120% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | ○ | 一般 | 3 | – | – | – | ○ | – | – | – | – |
| | 薙刀 | 气合后高速一击可能，但攻击力较低 | 100% | 70% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 2 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | クーゼ | 能将对手防御贯通，但冲击力较低 | 100% | 100% | 100% | – | 30%☆ | – | – | – | – | – | – | – | – | – | ○ | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | バルディッシュ | 攻击力较高，能将对手防御贯通 | 100% | 130% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 20%☆ | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | ハルバート | 能恢复体力，但防御力较低 | 100% | 110% | 135% | 4/秒 | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| | 大使 | 气合后攻击力上升，但同时消耗体力 | 100% | 100% | 100% | – | – | – | – | – | – | – | – | 5◆ | – | – | – | – | – | 一般 | 3 | ○ | – | ○ | – | – | – | – | – |




# 街头涂鸦加强版攻略研究

文:太阳黑子工作室—鬼。COOL

| DC | 已发售 | 类型:ACT |
| --- | --- | --- |
| | 厂商:SEGA | 媒体:GD-ROM |

## 序言

这是 SEGA 运用当时的新技术（动画渲染技术）在 DC 上制作的一部超经典的动作游戏,后来又在 DC 上制作了加强版（现在 XBOX 有未来版）。本攻略以加强版为主,本作绝对是动作游戏的经典之作,是足以载入史册的游戏,希望有 DC 的玩家能将涂鸦进行到底!

### 游戏操作

模拟摇杆 /Analog:进行各个方向的移动。



A 键:跳跃

L 键:喷油漆

R 键:加速

start:打开地图,也可以看到你拿到的图标数量

### 游戏技巧

冲刺:移动中按 R 就,冲刺的过程中会有火花

攀车:运行到车的尾部就会自动抓住车尾行动

弹墙:在运行过程中能在墙上滑行(后面有很多的地方要用到)

倒滑:在向前的急速运行中,向反拉摇杆然后推向前,就可以进行倒划(注意节奏,不要太快,也不能太慢),在空中的时候也可以进行倒划的操作。



得分评价:在游戏的很多公共的设施上都可以滑行,只要能不落地就可以累计获取点数,只有每一关都能达到最高的 JET 的评价,才有可能获的最后的隐藏人物。

### 关卡评价

游戏过关评价标准由上到下降低,分别如下:



JET

NITRO

TURBO

ENGINE

MOTOR

PEDAL

只有拿到每关的最高分才能获得 JET 评价,每关的最高得分会在攻略中列出来给大家参考。



### 游戏道具

黄油漆:加一个油漆罐

蓝油漆:加两个油漆罐

红油漆:加生命

JET SET 图标:隐藏的道具,可以增加你的喷图,也是获得最后隐藏人物的一个条件。

### 角色能力

在靠后的版图中只有合理的运用角色才能得到很多的道具和隐藏的物品。关于人物的调配在攻略中会有详细说明。

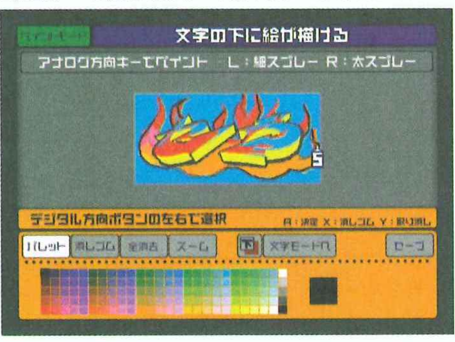
POWER:角色的 HP　TECHNIQUE:速度和技术

GRAFFITI:涂鸦的难度(难度越高涂鸦得到的分数就越高)

在游戏中会不断的有人要向你挑战，只要你能跟着他们完成他 / 她做的动作，就能让他 / 她加入你的队伍,请大家务必收集所有的同伴,他们的能力各不相同,在以后可以帮上你的大忙。

### 功略中符号

E:EASY　N:NORMAL　H:HARD　VH:VERY HARD




刚刚接触这个游戏的玩家，往往被卡在游戏最初的两个关卡，其实只要耐下性子慢慢的进入游戏,游戏其实也没有大家想象中的那么难,有难度的是取得游戏中所有的隐藏徽章。希望我的功略对那些对这款游戏有兴趣却又被卡住进行不下去的朋友们有所帮助!

下面为大家讲解一下功略中的格式和一些必须注意的东西。

本关分析：主要是把关卡的隐藏图标，涂鸦点,时间,最高分数这些关系到过关评价的数据告诉大家。

推荐人物：在这里会告诉大家本关最适合选用的人物,当然具体可以根据个人的爱好,这里只做推荐而已。

最佳得分路线：要想取得过关后的最佳评价只靠涂鸦是不够的，如何才能连续不段的滑行来获取高分,在这里就是向大家介绍最佳得分路线。

涂鸦顺序：涂鸦的顺序对得分和顺利过关的评价都有重要的影响。

难度(EASY):这里向大家介绍每关的难点。

技巧：每关需要运用到的小技巧和一些 BUG 都会在这里提到!

BOSS 停留点 :BOSS 战的时候才能用到!

## 正式攻略

### 新人参入

1)GUM（无难度）





2)CORN 也没有什么难度

两个人的加入正好让大家熟悉一下系统,大家努力吧。

### 1、SHIBUYA GG

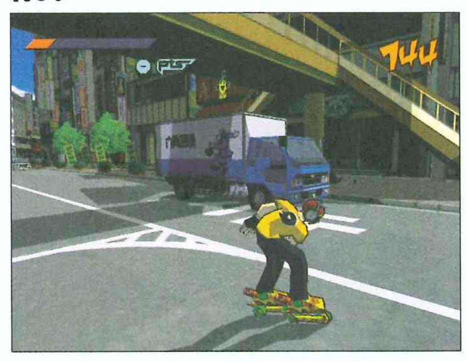
本关分析:图标(个) 涂鸦点(个) 时间(600.00) 最高分数(33000)

涂鸦 3 个后有警察,6 个后有警察队伍出现

推荐人物:主角

最佳得分路线：本关有很多可以连续滑行的地方,只要注意能累积一下,33000 不成问题的。

涂鸦顺序:总的来说由大到小来涂,就是说先开始一定得先涂完大的图,再去涂小的。本关先涂 3 辆公汽上的涂鸦,然后可以去滑行贪分拿图标,再涂完地上的，最后就可以去涂平台上余下的涂鸦了。





难度(EASY)：这也是让大家用来熟悉系统的,除了有两个图标难拿一点外，其他的都很简单。建议大家第一遍不要去刻意的去拿图标，通关以后可以接档来拿的。我可是用了 80 个小时才能拿全的啊! ~~ 汗!

技巧:大家在这一关主要是掌握跳跃的技巧。

### 2、LOVE TRAD





分析:图标(7) 涂鸦点(13) 时间(700.00) 最高分数(41000)

一开始有警官，涂鸦 5 个后有防暴警察队伍(厉害的说)。

推荐人物:主角

最佳得分路线：从下水道上来后会有两座天桥,在桥的内侧的四个滑道可以一直跳跃滑行,要注意的是中间会有一个电线杆挡住去路，大家只要小心避过就可以让分数一直累加了。

涂鸦顺序：先涂地图右下方停车场的两个大的涂鸦,回来途中的路旁的两个也涂掉,在涂断桥上的大涂鸦,然后贪分(以后不在重复了,贪分要在没有出现敌人的情况下，像这个涂了 4 个就可以去贪分了，因为如果再涂一个，警察队伍就来了,贪分的难度就大了。)

接着涂完小的,最后一定要拿到 20 个油漆瓶后在跳到断桥对岸去涂最后的两个大涂鸦。



难度(EASY):注意涂鸦的顺序就可以了。本关的防暴警察最麻烦,以为会放烟雾弹,只要大家按照上面的涂鸦顺序也没有什么。

技巧:1、防暴警察可以用蛇行路线躲避他们放的烟雾弹;2、断桥的跳跃方法:一般都要跳到举重机上,但是有一个方法可以很简单的就跳过去,就是利用左边的墙,使用弹墙跳跃就可以很方便的到达对岸。

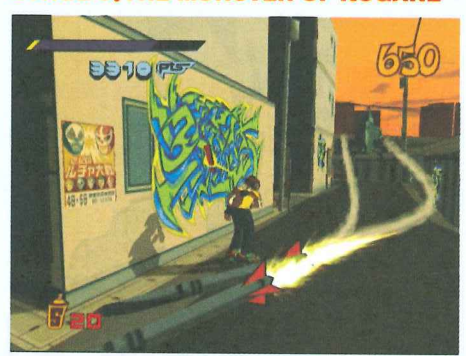




**新人 GARAM 参入**

3)前两个动作很简单,第3个动作需要注意落点。最后弹墙的前一个落点要注意,飞过来后要立即向左弹墙,不能滑行后在弹墙。

**STAGE 3:THE MONSTER OF KOGANE**



本关分析:图标(8个)涂鸦点(12个)时间(600.00)最高分数(30000)处后有兵出现,8处后阿帕齐出现



推荐人物:主角

最佳得分路线:这一关没有必要去刻意的贪分,只要熟悉一下操作尽量不落地就可以了。

涂鸦顺序:注意先涂水泥管空地和其他地方的大型涂鸦就可以了。

难度(EASY):需要注意的是本关登场的阿帕齐直升机,涂毁可得分。

技巧:多多利用3段跳跃,另外阿帕齐的炮弹可以用蛇行路线躲避。

**新人参入:GARAM**

第3个动作注意落点即可,最后弹墙的前一个落点要注意,飞过来后要立即向左弹墙,不能滑行后再弹墙。





**STAGE 4:NO.540**

本关分析:图标(4个)涂鸦点(20个)时间(600.00)最高分数(30000)涂鸦3处后有伞兵出现,8处后阿帕齐出现。

推荐人物:主角

最佳得分路线:仓库上方围墙滑行即可,注意从低到高过度时候需要小跳,另外一个得分点在仓库里面,也是个无限循环的得分点,比前面的要难掌握。

涂鸦顺序:先涂仓库顶端两个大的,接着涂停车场墙上的大图,停车场内3个连续的小图用连续的弹墙跳跃即可。

难度(N):这是比刚开始较难的一关,因为会一下出现3架阿帕齐,所以涂鸦顺序相当重要。

技巧:在仓库的停车场活用弹墙可以直接跳到上方地面(很爽的)另外需要注意的是本关的涂鸦瓶很少,用玩后一定要回仓库中进行补充。



**STAGE 5:KOGANE CIRCUS**

本关分析:图标(3个)涂鸦点(30个)时间(800.00)最高分数(29000)

推荐人物:GUM

最佳得分路线:只要不断的在铁栏上滑行即可,得分也可与涂鸦一起进行。

涂鸦顺序:这是大家的第一次活动的涂鸦关,即BOSS战。与以往的不同,大家这一关是在人的身上涂鸦。所以没有一定的顺序。

难度(N):其实也不是很难,掌握技巧后会觉得很简单。

技巧:本关要注意的是BOSS有3个停留点,可以通过守点的方法来涂鸦。涂鸦的时候只要跟在BOSS身后,当出现了涂鸦提示后按L即可。还有就是一定不要和BOSS靠的太近,虽然可以涂几下,但是不能一次性的解决掉他们,而且容易被BOSS撞开。最后需要强调的就是一定得先备足涂鸦瓶和不断利用跳跃来接近BOSS,这个技巧在滑杆和陆地上都可以运用,这也是BOSS战中我认为最重要的一个技巧。

**BOSS停留点**

1、最开始的地方,也就是地图最上方中央部分

2、地图上方左边出口处

3、地图左侧下方

**STAGE 6:BETTEN BOOGIE**

本关分析:图标(3个)涂鸦点(16个)时间(800.00)最高分数(44000)涂鸦4处后有警卫队出现,11处后防暴队出现

推荐人物:主角



最佳得分路线:本关的得分路线是前几关总最让人热血沸腾的地方,也是最能体现游戏带给大家感觉的地方。请大家一定要成功滑行完下面讲述的这条路线。从左下方的铁杆上房,然后反过身跳到右边的房顶,以对面的电线为起点,注意上了电线后要多跳,因为电线杆的接点会拦住角色,上了电线后就开始用跳跃跳过两个接点,接着在安全第一的白色墙上用弹墙跳跃跳到另一根铁丝上(也可以跳到旋转滑梯上),然后会遇见第2个安全第一,接着用刚刚的方法可以跳到前面的铁丝上,最后会到终点,最后就是这条路线反过来也成立,但是相对要难一点,要用以后加入的速度很快的隐藏人物才行。

涂鸦顺序:先将地面上的2个大的涂掉,接着涂掉卡车上面的大图,然后贪分和拿图标,最后在全部涂完即可。

难度(N):主要的难度就是烟雾队和贪分了,按前面的方法多试几次就可以了。

技巧:1、活用弹墙跳跃;、2:旋转滑梯入口:地图上的3条斜形通道的最左边那条;3、上旋转滑梯的时候用一个小跳跃可以大大的提高上道滑行的成功率。

**新人参入:BIS**

他的第3个动作有点难度,必须要注意在滑竿上滑行后起跳的时间,在离滑竿还有5分之1的时候起跳。



**STAGE 7:Graffiti High**

本关分析:图标(7个)涂鸦点(16个)时间(500.00)最高分数(32000)涂鸦3处后伞兵出现,11处后坦克出现

推荐人物:主角

最佳得分路线:1、火车的滑轨,注意不要滑出游戏舞台就可以了。

2、滑梯后面的环行滑竿,注意只要用小跳就可以了。

涂鸦顺序:街道-公园-街道。具体先涂街道的1个大图,2个中图,回公园,先把上方的涂完再解决下面的小图,最后回街道解决剩下即可。

难度(N):本关的难点就在坦克,超级厉害啊~按照上面的涂鸦方法就可避免正面的冲突了。

技巧:1、坦克的炮弹也可以用蛇行路线躲避;

2、从公园去街道可以直接从卡车跳跃去往。





**STAGE 8:NOISE REDUCTION**

本关分析:图标(5个) 时间(800.00) 最高分数(29000)

推荐人物:GUM

最佳得分路线:不用刻意的去贪分,注意BOSS的滑行路线,跟着他们就可以了,他们很多时候是不会落地的。

涂鸦顺序:同上次的BOSS战

难度(VN):本关难不是难在BOSS,而是本关的图标是最难得到的,在后面的图标取得方法中会详细介绍。

技巧:强调用跳跃来拉近和BOSS间的距离

**BOSS停留点**

1、地图下方中央;2、地图左上方;3、地图右上方

**新人参入:YO-YO**

这次的任务是到达终点处喷漆,谁先到达谁就获胜。要想跟着YO-YO而且比他先到是很困难的,经过我多次的实验,发现可以用简化的道路就是绕路到达。

路线:开始进了公园后直接向右经过卡车跳到街道去,进了街道后在右边的第一个拐点就向右进去,这条路会到马路去,直接滑行到对面的地下通道,然后会到旋转滑梯的版图,上滑梯,跳跃,跳跃,涂鸦即可。





**STAGE 9:LOVE ATTACK**

本关分析:图标(5个) 涂鸦点(30) 时间(600.00) 最高分数(29000)

推荐人物:GUM

其他的要点同以前的BOSS战,在这里就不在重述。

美国两位新人参入:CUBE(强)我后期基本上就是用她和敌方的那个独眼女了。

这次的任务由于是他们两个希望加入我们的集团,所以是玩家使用新角色跟着主角做动作。

CUBE:注意一定要滑行到最后的时候进行跳跃,跳跃的时候摇杆一定得一直推右

COMBO:同上面一样,这是第2次的追逐战。

路线:首先大家是出现在第一关的版图,不要跟着主角走进平面关,而是在进平面关的地方向右进入下水通道,接着会进入刚刚上一关的BOSS战版图,进入后直接由右方的小巷穿入,拿到涂鸦瓶后,一路狂飙涂鸦即可。




**STAGE 10:BATTAM STREET**

本关分析:图标(5个) 涂鸦点(12个) 时间(600.00) 最高分数(?) 涂鸦7处后会出现拿鞭子的人

推荐人物:CUBE

最佳得分路线:本关的滑道很多,大家稍加注意就可以找到好的得分路线。

难度(H):本关会出现手拿鞭子的人,他们的攻击力很高,大家注意补血。

技巧:地图右上方墙壁上的涂鸦需要运用弹墙跳跃,注意跳跃的时候一定要等到了最高点的时候再去弹墙,要不然会达不到涂鸦的高度。




**STAGE 11:GRIND CITY**

本关分析:图标(4个) 涂鸦点(14个) 时间(999.00) 最高分数(?) 涂鸦6处后出现电兵,10处后出现黑色阿帕齐

推荐人物:CUBE

最佳得分路线:本关是我个人认为整个游戏中爽快度最好高的一关,完全架空索道,滑行无敌,本关得分点很多,只要大家留心一定能滑出自己也不敢相信的滑行路线。

难度(N):本关的电兵十分的强劲。因为会出现电兵,所以大家一定得先涂地图中间的涂鸦,要不然等电兵出现后在去涂鸦将会很难。

技巧:注意两条滑道的交替初要用小跳跃,另外本关有两个补血点,没有血的时候要及时补血,特别是阿帕齐出现以后。



**STAGE 12:EXPLOSION**

本关分析:图标(无) 涂鸦点(30个) 时间(999.00) 最高分数(70000) 涂鸦10个后会出现炸弹兵,平面关中会出现黑色阿帕齐

推荐人物:CUBE

最佳得分路线:本关和以后出现的两个关卡都是和并关,就是把以前的几个关卡合并在一起变成新的关卡。所以以前的得分路线依然适用,故以后将不在讲述得分路线

难度(H):对于新手来说,主要的是时间不够,所以大家贪分的同时一定要注意时间问题。

技巧:本关的涂鸦(炸弹兵出现之前)上有定时炸弹,大家先站在涂鸦旁边,听到BB声后先退开,等炸弹爆炸后在前去涂鸦。

**新人参入:SUGAR 动作均无难度**




**STAGE 13:Fight VS Flight**

本关分析:图标(2个) 涂鸦点(23个) 时间(999.00) 最高分数(62000) 涂鸦8处后出现飞行枪兵

推荐人物:COMBO

难度(VH):本关出现的飞行枪兵,我认为是游戏中最厉害的敌方角色,尤其在玩家进行大涂鸦的时候他们的干扰很让人头疼。所以一定要遵循以前告诉大家的涂鸦顺序,先涂大的然后在涂小的。

技巧:本关虽然是3个版图的连接,但是中间下水道也得涂鸦,所以刚开始的时候找到去下一个版图的道路都会花费很多时间,下面就详细的告诉大家版图的连接点:

先涂完第一个版图,然后由地图的上方去第2个版图仓库,接着再由仓库去下水道,注意从仓库可以用停车场内涂鸦旁的入口直接去下水道,最后从下水道右上方即可去最后一个版图。

SODA:获得方法依然是追逐赛,唯一的一个捷径是刚下了下水道后,可以直接用左面的墙壁进行弹墙跳跃到对岸去。




STAGE 14:BETTEN BURNING

本关分析:图标(2个) 涂鸦点(19个) 时间(999.00) 最高分数(50000) 涂鸦10初后出现喷火兵

推荐人物:CUBE

难度(H):同13关,本关出现的喷火兵虽然没有飞行枪兵强,但是也不能小瞧,另外后期最弱敌方角色巨人兵闪亮等场。

技巧:巨人兵只需要从身边绕过去涂鸦即可,另外需要注意的是本关的连接道路,从公园到街道可以从公园滑梯后面的地铁入口进入。




STAGE 15:BEHIND THE MASK

本关分析:图标(无) 涂鸦点(30个) 时间(800.00)最高分数(62000)

推荐人物:CUBE

难度(H):这是最后的BOSS战。

技巧:虽然是最后的团体BOSS战,但是也有要决。只要他们在地面上滑行,就立即运用跳跃接近,一样可以轻松取得胜利。

BOSS停留点

1、地图右下角;2、地图左下角;3、地图中间横道中



STAGE 16:FINAL GROOVE

本关分析:图标(无) 涂鸦点(5个) 时间(600.00)最高分数(无)

本关注意点:1)开始的时候大家需要涂掉转盘周围的四个涂鸦点,其中有两个需要跳跃平台,还有两个是要滑行滑竿,大家先得去涂掉需要跳跃平台的两个涂鸦点。因为每涂掉一个,转盘的速度就会加快。

2)涂完4个涂鸦点后,只需要通过滑竿滑行到内部对BOSS进行涂鸦就可以通关。这里需要注意的是找滑竿的时候不要频繁的用视角转换,要不然会头晕的。

等大家消灭掉BOSS,就可以欣赏通关画面了,欣赏完了以后一定不要忘记了存档,因为通关后会有Extra

模式出现,还有就是最好大家通关以后在去收集图标,在大家每一关都能用最高分通关,而且收集到了所有的图标以后,就可以获得最后的隐藏的人物——小狗变成的狗人。

## 全图标收集

第一遍的过程中大家只能拿到60个图标,剩下的图标在大家拿到隐藏人物就会出现在关卡中。其中有些图标标明的是NO(?),这是因为在游戏中忘了记下图标的号码,希望大家能原谅我的疏忽。

STAGE 1:SHIBUYA GG

NO11——地点:地图右下方平台

取得方法:走过去即可取得

NO49——地点:天桥下方

取得方法:从公汽上方顶棚跳上正在行驶的公汽即可取得

NO15——地点:第3个顶棚左边的空中

取得方法:从顶棚跳跃即可取得

NO?——地点:地图右方广告牌上

取得方法:滑行跳跃取得

NO? ——地点:地图左下方天桥下方

取得方法:先加速滑行跳跃到左边的白色滑竿上,然后向右跳跃取得

STAGE 2:LOVE TRAD

NO16——地点:版图中马路上空

取得方法:从天桥上跳上公汽即可取得

NO50——地点:断桥中央上空

取得方法:从升降臂滑行跳跃取得

NO80——地点:断桥下方屋顶

取得方法:跳跃到断桥对面后,沿着左边走下去取得

NO81——地点:NO80对面的围栏中

取得方法:从取得NO80的屋顶向对面跳跃即可取得

NO13——地点:天桥右方民房的屋顶

取得方法:利用马路旁边的滑竿滑行跳跃上屋顶取得

NO47——地点:大象滑梯的顶端

取得方法:从滑梯滑行跳跃取得

NO83——地点:天桥旁边的高空广告牌

取得方法:从断桥上跳到公园秋千的顶杆上滑行,然后跳到右前方的广告牌上取得

STAGE 3:THE MONSTER OF KOGANE

NO20——地点:钢筋道途中的沙地上

取得方法:从开始出现的地方一直向前,跳跃到钢筋上滑行到沙地上取得

NO18——地点:滑艇上方空中

取得方法:从沙地跳跳上钢筋继续滑行取得

NO88——地点:开始的右边上方空中

取得方法:先得退到河边,然后向右跳,利用弹墙跳到左边墙上,继续弹墙跳跃取得

NO52——地点:地图中央的房子里面

取得方法:进房后的左后方

NO22——地点:地图下方的铁杆上

取得方法:找到后跳跃滑行取得

NO87——地点:地图左边的圆形油库

取得方法:从铁栏滑行跳跃到油库取得

NO85——地点:NO52出来后的铁栏的上空

取得方法:从上方滑行到网状铁栏,滑行跳跃取得

NO?——地点:地图左上方长方形小巷

取得方法:小巷入口处有塑料箱挡住入口

STAGE 4:NO.540

NO17——地点:开始的墙栏上方

取得方法:滑行跳跃取得

NO54——地点:停车场上方电线上

取得方法:从上方跳到电线上取得

NO21——地点:仓库内顶端

取得方法:跳上滑栏滑行取得

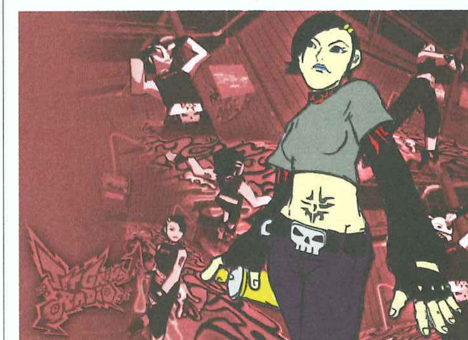
NO86——地点:仓库房顶

取得方法:简单取得

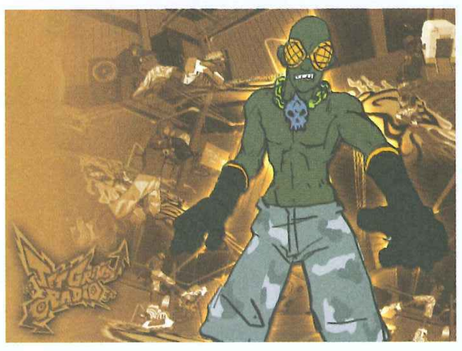
STAGE 5:KOGANE CIRCUS

NO84——地点:最开始的地方

取得方法:这也是BOSS的一个停留点,直接走进去箱子后面就是











NO19——地点:地图下方的通道中
取得方法:退开入口的箱子取得
NO51——地点:中央高空中
取得方法:由铁栏滑行跳跃取得

**STAGE 1:BETTEN BOOGIE**

NO90——地点:地图左下方地道入口的房顶
取得方法:从对面的房顶跳跃取得
NO56——地点:街道上方空中
取得方法:从旋转滑梯滑行跳跃取得
NO24——地点:房顶空地上
取得方法:首先从地图左上的地方滑上,快滑到屋顶的时候向右跳跃到小空地上，然后跳上前面的滑竿，在快到第2个拐角的时候向右跳到另一个小空地上取得

**STAGE 7:Graffiti High**

NO93——地点:火车旁边的箱子上面
取得方法:直接跳跃取得
NO25——地点:章鱼下面的小空地上
取得方法:先跳到章鱼旁边的平台上,然后加速沿着平台的右边跳象章鱼,落到空地上取得
NO91——地点:架空的滑竿上
取得方法:用小跳跃取得
NO92——地点:遮阳蓬上面
取得方法:从路边的滑竿跳跃取得
NO58——地点:街道上方空中
取得方法:用滑竿跳上蓝色的遮阳蓬,跳跃取得
NO59——地点:开始地点的高空中
取得方法:从街道出发,跳上滑竿后向下跳跃取得
NO57——地点:公园的广告牌上
取得方法:从铁索滑下弹墙跳跃取得

**STAGE 8:NOISE REDUCTION**

NO61——地点:两座桥的中央上空
取得方法：从桥的一端滑行跳跃好另一端的时候取得
NO60——地点:地图右下方天桥旁边的树中
取得方法：从天桥的滑栏上滑下跳跃到树前方的广告牌上继续跳跃取得
NO95——地点:高空中
取得方法:从开始地点的天桥上端滑行跳跃到架空铁杆上,然后跳到连接桥上,乘上移动板取得
NO94——地点:高空中
取得方法：在NO50中跳上连接桥就可以看到,先跳到架空滑竿上,然后利用安全第一的广告牌进行弹墙跳跃取得。
NO ?——地点:NO60旁边马路上空
取得方法:由天桥跳上行驶的广告车即可取得

**STAGE 9:LOVE ATTACK**

NO82——地点:地图下方平台上
取得方法:由滑竿跳上平台取得
NO46——地点:地图右边马路正中
NO12——地点:地图右边马路正中
NO48——地点:地图从上向下,最上面的小巷中
取得方法:从下滑的铁杆上跳跃取得,要用小跳跃
NO14——地点:地图上两条小巷交汇处的广告牌中
取得方法:推开标有(2000)字样的广告牌

**STAGE 10:BATTAM STREET**

NO96——地点:地图右下方黄色格子地图中
取得方法:上楼后,破窗跳跃取得
NO ?——地点:地图右上方
取得方法:利用弹墙跳跃取得

NO ?——地点:地图中间卡车上方
取得方法:滑行跳上卡车上方铁杆取得
NO62——地点:平台左边 Hexagon 广告牌背面
取得方法:从火车道上的铁杆跳跃取得
NO28——地点:平台上方空中
取得方法：利用平台上的6个空中的广告牌利用弹墙跳跃取得，注意前面的几个广告牌上要做少许的滑行,最后一个要立即向左起跳取得

**STAGE 11:GRIND CITY**

NO97——地点:地图中央上空
取得方法:由浮空的升降台上楼顶,注意要上到最顶端,滑行跳跃取得
NO30——地点:地图中央上空
取得方法:拿到97后继续滑行跳跃取得
NO98——地点:架空索道中央
取得方法:滑行取得
NO64——同NO97

**STAGE 13:Fight VS Flight**

NO53——地点:开始地点地图中黄色部分最右上
取得方法:滑行取得
NO89——地点:开始地点地图中从上至下第3个黄色部分
取得方法:跳上贯穿房顶的滑索滑行取得

**STAGE 14:BETTEN BURNING**

NO26——地点:公园地下的地下铁道中
取得方法：利用墙壁和铁道中央的滑竿进行弹墙跳跃取得
NO27——地点:地铁站旁边的空中
取得方法：同样利用站点周围的铁杆与墙壁配合运用弹墙跳跃取得

## 全隐藏人物

除了功略中提到的10个人物以外,如果大家能在每一关都以最高分通关得到JET评价最后就会获得最终BOSS和敌方的3个角色，当大家收集完所有的图标以后还能选用最后的隐藏人物,就是狗人。

















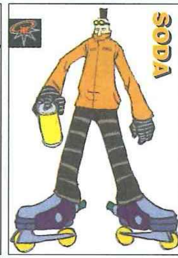



















为回报新老读者对“梦幻”、“电电”的厚爱与支持，现隆重推出“优惠征订”活动。（活动时间：2003年6月1日–2003年7月1日，以汇款日期为准）

**邮购地址：北京市清河邮局062信箱 邮购部**

**邮政编码：100085**

**邮购热线：（010）84853492转11**

**注意：请在汇款单里注明所购书目、期号、详细地址及联系电话，如需挂号请每期另加2元挂号费。**

## 《电子游戏与电脑游戏》优惠征订

| | 期数 | 原订价 | 优惠价 |
|---|---|---|---|
| 半年订户 | 03年7月号–任意6期（可跨年度） | 51.60元/6册 | 48元/6册 |
| 全年订户 | 03年7月号–任意12期（跨年度） | 103.20元/12册 | 93元/12册 |

## 《梦幻总动员》优惠征订

| | 期数 | 原订价 | 优惠价 |
|---|---|---|---|
| 半年订户 | 03年6月号–任意6期（可跨年度） | 90元/6册 | 85.50元/6册 |
| 全年订户 | 03年6月号–任意12期（跨年度） | 180元/12册 | 162元/12册 |




PS2 樱花大战

必须码

ECB5E2C4 1456E79B

全部 CG

1CC6A950 144F25CC

1CC6A954 144F25CC

1D468B88 1DBC9E13

---

**hack// 绝对包围 Vol.4**

必须码

EC842BC8 14449CB4

PARODY 可以选择

1C828844 3854E7A6

贵重道具变动后 98 个

1C82F698 3846E787

道具变动后 98 个

1C82F970 3854E787

资料侵入 0

1C820C5C BA56487B

时间神像的时间停止

1C81F574 1456D7C6

一次升级就……

HP 9999

0CCD6C20 1456E7A8

1CCD6C20 0836E7A6

0CCD6F98 1456E7A8

1CCD6F98 0836E7A6

SP 999

0CCD6F50 1456E7A8

1CCD6F50 0836E7A6

0CCD6FB0 1456E7A8

1CCD6FB0 0836E7A6

LV99

0CCD6FD4 1456E7A4

1CCD6FD4 0896E7A6

状态 MAX

0CCD6CD8 1456A8F5

1CCD6CD8 0C53A6E5

1C9A8828 1048A8F5

1C9A8830 3854089C

1C9A8834 3853E79C

1C9A8838 1444DFC6

1C9A883C B834E7BD

1C9A8840 3873B00C

1C9A8844 3835E7A7

1C9A8850 1875B00F

1C9A8858 0C486DFB

全部 VIRU 得到 98 个

（virus core）a-z

1C260D74 F6744587

1C260D78 F6744587

1C260D7C F6744587

1C260D80 F6744587

1C260D84 F6744587

1C260D88 F6744587

4C260D8C 14564587

プチグソ的饲料 98 个

4C260D8A 14564587

1C260D90 F6744587

1C260D94 F6744587

1C260D98 F6744587

4C260D9C 14564587

入部贵重道具到手

4C260D9A 1456E6A6

1C260DA0 1355E6A6

1C260DA4 1355E6A6

1C260DA8 1355E6A6

1C260DAC 1355E6A6

1C260DB0 1355E6A6

1C260DB4 1355E6A6

1C260DB8 1355E6A6

1C260DBC 1355E6A6

1C260DC0 1455E6A6

八百由旬的书全部到手

3C260C85 1456E7A6

4C260C82 1456E6A6

1C260C88 1355E6A6

4C260C8C 1456E7A6

可以叫出所有同伴

1C262098 143FB00C

1C26209C 143FB00C

1C2620A4 143FB00C

全部壁纸资料

1C2620B0 61DFB00C

1C2620B4 61DFB00C

1C2620B8 14DFB00C

全部 BGM 资料

1C2620BC 61DFB00C

1C2620C0 61DFB00C

1C2620C4 1457B00C

全部映像资料

1C2620C8 61DFB00C

1C2620CC 61DFB00C

1C2620D0 61DFB00C

3C2620D4 1456E7CC

---

**八百由旬の书**

壹（位置）刈の书

行去エリアge 数

4C2666D6 1456089C

总プレイ时间

1C238278 10FFCAE1

贰（似）刈の书

魔方阵を起动した回数

（开左魔法阵 ge 数目）

4C2666DC 1456089C

フィールド魔方阵 ALL OPEN

（表地魔法阵图全开 ge 数目）

4C2666DA 1456089C

ダンジョン魔方阵 ALL OPEN

（迷宫魔法阵全开 ge 数目）

4C2666E0 1456089C

参（产）刈の书

各キャラトレード回数 99 回

4C2666DE 14564488

1C2666E4 F5734488

1C2666E8 F5734488

1C2666EC F5734488

1C2666F0 F5734488

1C2666F4 F5734488

1C2666F8 F5734488

1C2666FC F5734488

1C266600 F5734488

1C266604 F5734488

1C266608 F5734488

1C26660C F5734488

1C266610 F5734488

1C266614 F5734488

1C266618 F5734488

1C26661C F5734488

1C266620 F5734488

3C266624 1456E788

3C238AFA 1456E788

1C238A00 F5734488

1C238A04 F5734488

3C238A08 1456E788

四（死）刈の书

怪物清单

1C9A8978 204EE758

1C9A897C 274EC9A4

1C9A8980 374DE6BB

1C9A8984 384CE788

1C9A8988 B34CE7A5

1C9A899C 074DB00F

1C9A89A0 374EE7A6

1C9A89A4 15F6E79D

1C881FC4 0C53A631

※出过 ge 怪物资料详细 d

伍（后）刈の书

プレゼント总数（礼物分数）

1C267274 14BE598C ミア

1C267278 14BE598C オル

1C26727C 14BE598C マーロー

1C267280 14BE598C 砂岚三十朗

1C267284 14BE598C ニューク兔丸

1C267288 14BE598C バルムンク

1C26728C 14BE598C 月长石

1C267290 14BE598C ぴろし

1C267294 14BE598C ワイズマン

1C267298 14BE598C エルク

1C26729C 14BE598C なつめ

1C2672A0 14BE598C レイチエル

1C2672A4 14BE598C ガルデニア

1C2672A8 14BE598C 寺岛良子

1C2672AC 14BE598C ブラックローズ

1C2672B0 14BE598C ミストラル

1C2672B4 14BE598C ヘルバ

1C238860 14BE598C 司

1C238864 14BE598C 昴

1C238868 14BE598C 楚良

同行时间

1C267230 10FFCAE1 ミア

1C267234 10FFCAE1 オルカ

1C267238 10FFCAE1 マーロー

1C26723C 10FFCAE1 砂岚三十朗

1C267240 10FFCAE1 ニューク兔丸

1C267244 10FFCAE1 バルムンク

1C267248 10FFCAE1 月长石

1C26724C 10FFCAE1 ぴろし

1C267250 10FFCAE1 ワイズマン

1C267254 10FFCAE1 エルク

1C267258 10FFCAE1 なつめ

1C26725C 10FFCAE1 レイチエル

1C267260 10FFCAE1 ガルデニア

1C267264 10FFCAE1 寺岛良子

1C267268 10FFCAE1 ブラックローズ

1C26726C 10FFCAE1 ミストラル

1C267270 10FFCAE1 ヘルバ

1C238854 10FFCAE1 司

1C238858 10FFCAE1 昴

1C23885C 10FFCAE1 楚良

六（录）刈の书

开宝相 ge 次数

4C2672B8 1456089C

木箱 タル つぼ 骨破坏次数

4C2672B6 1456089C

道具神像宝相开启次数

4C2672E2 1456089C

七（质）刈の书

魔幻泉使用次数

4C2672E8 1456089C ムッシュ
4C2672E6 1456089C グランパ
辅助魔法阵使用次数
4C2672BC 1456089C
八(钵)刘の书
プチグソのエサリスト(拾到饲料数目)
4C2672BA 1456E404 金の卵
4C2672C0 1456E404 ヘビグソミント
4C2672BE 1456E404 オニオンナイツ
4C2672C4 1456E404 サボヘビテン
4C2672C2 1456E404 モウダメロン
4C2672C8 1456E404 トーチユーカソー
4C2672C6 1456E404 ホワイトチェリー
4C2672CC 1456E404 カプカプ
4C2672CA 1456E404 ラ?パンプキン
4C2672D0 1456E404 マジックキノコ
4C2672CE 1456E404 マンドルゴラア
4C2672D4 1456E404 ナツプルアツプル
4C2672D2 1456E404 未完の卵
4C2672D8 1456E404 熊猫の卵
4C2672D6 1456E404 未だ见ぬ卵
4C2672DC 1456E404 血染めの卵
プチグソリスト(饲养过怪物只数)
4C2672EC 1456E404 クソキゾク
4C2672EA 1456E404 クソアイアン
4C2672F0 1456E404 ポイズンクソ
4C2672EE 1456E404 グソ ザ ボーン
4C2672F4 1456E404 スネーグソ
4C2672F2 1456E404 クソ ザ アクア
4C2672F8 1456E404 ミルキーグソ
4C2672F6 1456E404 グソロツカー
4C2672FC 1456E404 クソ ザ ウッド
能力值
カイト
4C2667E4 1456E7A5 侵食率
4C26720A 1456E788 级数
1C267210 1456E404 经验值
1C267214 14BE598C 所持金
4C267224 1456089C 最大 HP
4C267222 1456E404 最大 SP
4C267528 1456089C 物理攻击
4C267526 1456089C 防御
4C26752C 1456089C 命中
4C26752A 1456089C 回避
4C267530 1456089C 魔法攻击
4C26752E 1456089C 防御
4C267534 1456089C 命中
4C267532 1456089C 回避
4C267538 1456089C 地属性
4C267536 1456089C 水属性
4C26753C 1456089C 火属性
4C26753A 1456089C 木属性
4C267540 1456089C 雷属性
4C26753E 1456089C 属性
4C267544 1456089C 魔法抵抗
4C267542 1456089C 物理抵抗
之后其他人的能力值就 +DC 就可以

## 钢铁の咆哮 2

不使用マスターコード的情况下变成 9
资金
1D8D1760 XXXXXXXX
功绩
1D8D175C XXXXXXXX
击破数
999
1CB11468 0856E79E
1CB1147C 0856E7A1
500
1CB11494 0856E79D
1CB114A8 0856E7A8
100
1CB114BC 0856E79D
1CB114D0 0856E7A8
积载重量制限解除
1C82602C 0456E7A1
兵装搭载数制限解除
1C8F9D64 0456E79D
舰载机最大 48 机
1C8EA554 0856E7B7
同一部品配置数制限解除
1C8F9AC0 0456E79D
技术 99 级
4D8D3F5C 14564488
4D8D3F5A 14564488
3D8D3F60 1456E788

## FF X-2

必须码(M)
EC879A34 142F7D74
金 MAX
1CA33DE0 1DBC9E0C
全部轮盘
1CA33D0C 61DFB00C
1CA33D10 61DFB00C
全部衣服(包括特殊衣服)
4CA33D12 1456E6A6
1CA33D18 1355E6A6
1CA33D1C 1355E6A6
1CA33D20 1355E6A6
3CA33D22 1456E7A6
3CA33C29 1456E7A6
宝物不减
1C8BDD6C 1656D7C2
一次获得经验值最高
1C8CA1B0 2058EC2B
一次获得 AP 最高
1C8CA1A0 3857089C
游戏时间 MAX
1C8653B0 3854E7A7
金钱不减
0C8BBEAE 1456E761
3C8BBEAE 1456E765
买东西的话买多少钱增加多少钱
0C8BBEB0 1456D7C8
4C8BBEB0 1456D7C6
ギル改变的话金钱 MAX
9C8BBE8C 1476079F
道具不减 & 使用后 99 个
1C8BDD54 3854E781
1C8BDD98 B678E7A5

## 第二次 α 换装追加

必须码
ec852178 1456e79b
4CFFA3CC 1456E7A7 スーパーガンダム
4CFFA3CA 1456E7A6 ガンダム
试作 2 号机 アトミックバズーカ
4CFFA3D0 1456E7A6 フルアーマーZZガンダム
4CFFA3CE 1456E7A6 νガンダムHWS 装备型
4CFFA3D4 1456E7A6 クロスボーン
ガンダムX1 ABCマント
4CFFA3D2 1456E7A6 クロスボーン
ガンダムX2 ABCマント
4CFFA3D8 1456E7A6 スターガオガイガー
4CFFA3D6 1456E7A8 ビッグボルフォッグ
4CFFA3DC 1456E7A8 量产型
νガンダム フイン ファンネル
机师金手指
必须码
EC852178 1456E79D
3CCF9D90 1456E7A6 狮子王凯
3CCF9E68 1456E7A6 狮子王凯(伤)
3CCFA1D4 1456E7A6 ギャレオン
3CCFA340 1456E7A6 冰龙
3CCFA2AC 1456E7A6 冰龙(伤)
3CCFA518 1456E7A6 炎龙
3CCFA784 1456E7A6 炎龙(伤)
3CCFA6F0 1456E7A6 超龙神
3CCFA85C 1456E7A6 领龙神(伤)
3CCFABC8 1456E7A6 ゴルディマーグ
3CCFAD34 1456E7A6 ゴルディマーグ(伤)
3CCFACA0 1456E7A6 ボルフォッグ
3CCFAF0C 1456E7A6 ボルフォッグ(伤)
3CCFB178 1456E7A6 ビッグボルフォッグ
3CCFB0E4 1456E7A6 ビッグボルフォッグ(伤)
3CCFB250 1456E7A6 天海护
3CCFB5BC 1456E7A6 伊佐未勇
3CCFB728 1456E7A6 宇都宫比玛
3CCFB694 1456E7A6 カナン=ギモス
3CCFB900 1456E7A6 ラッセ=ルンベルク
3CCFBB6C 1456E7A6 ナンガ=シルバレー
3CCFBAD8 1456E7A6 ヒギンズ=サス
3CCFBC44 1456E7A6 クインシイ=イッサー
3CCFBFB0 1456E7A6 ジョナサン=グレーン
3CCFBE1C 1456E7A6 シラー=グラス
3CCFC088 1456E7A6 ゼンガー=ゾンボルト
3CCFC3F4 1456E7A6 ククル
3CCFC560 1456E7A6 クスハ=ミズハ
3CCFC4CC 1456E7A6
ブルックリン=ラックフイールド
3CCFC638 1456E7A6 アラド=バランガ
3CCFC9A4 1456E7A6 ゼオラ=シュバイツアー
3CCFC810 1456E7A6 アイビス=ダグラス
3CCFCA7C 1456E7A6
アイビス=ダグラス(本来の颜)
3CCFCDE8 1456E7A6 ツグミ=タカクラ
3CCFCF54 1456E7A6 スレイ=プレスティ
3CCFCEC0 1456E7A6 ダミー=ダミー
3CCFD02C 1456E7A6 レーツエル=ファインシュメッカー
3CCFD398 1456E7A6 ダミー=ダミー
3CCFD204 1456E7A6 ヴィレッタ=バディム
3CCFD470 1456E7A6 狮子王凯(青)
3CCFD7DC 1456E7A6 超龙神(青)
3CCFD948 1456E7A6 ゴルディマーグ(青)
3CCFD8B4 1456E7A6 ビッグボルフォッグ(青)
3CCFDB20 1456E7A6 人工知能みたいなもの
3CC20644 1456E7A6 コウ=ウラキ
3CC209B0 1456E7A6 チャック=キース
3CC2081C 1456E7A6 サウス=バニング
3CC20A88 1456E7A6 アルファ=A=ベイト
3CC20DF4 1456E7A6 ベルナルド=モンシア
3CC20F60 1456E7A6 チャップ=アデル
3CC20ECC 1456E7A6 エイパー=シナプス
3CC21038 1456E7A6 イワン=パサロフ
3CC213A4 1456E7A6 カミーユ=ビダン
3CC21210 1456E7A6 ファ=ユイリィ
3CC2147C 1456E7A6 エマ=シーン
3CC217E8 1456E7A6 カツ=コバヤシ
3CC21954 1456E7A6 フォウ=ムラサメ
3CC218C0 1456E7A6 トーレス
3CC21A2C 1456E7A6 ジュドー=アーシタ
3CC21D98 1456E7A6 ルー=ルカ
3CC21C04 1456E7A6 ビーチャ=オーレグ
3CC21E70 1456E7A6 エル=ビアンノ
3CC221DC 1456E7A6 モンド=アガケ
3CC22348 1456E7A6 イーノ=アッバーブ
3CC222B4 1456E7A6 エルピー=プル
3CC22520 1456E7A6 プルツー
3CC2278C 1456E7A6 ハマーン=カーン
3CC226F8 1456E7A6 アムロ=レイ
3CC22864 1456E7A6 ブライト=ノア
3CC22BD0 1456E7A6 ケーラ=スウ
3CC22D3C 1456E7A6 ダミー=ダミー
3CC22CA8 1456E7A6 クエス=パラヤ
3CC22F14 1456E7A6 ビルギット=ピリヨ
3CC23180 1456E7A6 ドレル=ロナ
3CC230EC 1456E7A6
アンナマリー=ブルージュ
3CC23258 1456E7A6
アンナマリーの上半分影
3CC235C4 1456E7A6 キンケドゥ=ナウ
3CC23730 1456E7A6
キンケドゥ=ナウ(包带)
3CC2369C 1456E7A6
キンケドゥ=ナウ(复活后)
3CC23908 1456E7A6
キンケドゥ=ナウ(上半分影)
3CC23B74 1456E7A6 ベラ=ロナ
3CC23AE0 1456E7A6 ベラ=ロナ(上半分影)
3CC23C4C 1456E7A6 トビア=アロナクス
3CC23FB8 1456E7A6
トビア=アロナクス(同上)
3CC23E24 1456E7A6 ザビーネ=シャル
3CC24090 1456E7A6 ザビーネの上半分影
3CC243FC 1456E7A6 ウモン=サモン
3CC24568 1456E7A6 ウモンの上半分影
3CC244D4 1456E7A6 ハリソン
3CC24640 1456E7A6
バーンズ=ガーンズバック
3CC249AC 1456E7A6 ヒイロ=ユイ
3CC24818 1456E7A6 デュオ=マックスウエル
3CC24A84 1456E7A6 トロワ=バートン
3CC24DF0 1456E7A6
カトル=ラバーバ=ウイナー
3CC24F5C 1456E7A6 张五飞
3CC24EC8 1456E7A6 ゼクス=マーキス
3CC25034 1456E7A6 ルクレツイア=ノイン

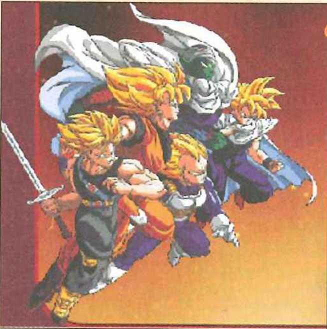





# DRAGON BALL Z THE LEGACY OF GOKU 2



随着全球的龙珠系列人气作品迅速升温，不少的游戏也陆续推出了它们的相关产品，现在 GBA 上也要推出一款相关的作品。《THE LEGACY OF GOKU 2》终于也决定了发售，今次的游戏将会继续承接上作发展，悟空与弗利萨在那美克星进行激烈的战斗后终于返回了地球，但是接下去要面对的敌人是比弗利萨拥有更强力量的人造人。我想如果有人十分喜欢这个系列又怎么会放弃此作品呢?



刚才曾经说过此次故事是上次情节的延伸，上作的结尾是悟空打倒弗利萨后及时坐上返回地球的飞船回到了地球。可是就在回来的时候却意外的遇到了多年之后贝吉塔的儿子特兰克斯，特兰克斯告诉大家可怕的人造人在数年后就要袭击地球，于是悟空等人加紧修炼好又更强的实力来对付人造人的攻击!

**神奇的舞空术**



在上作中，游戏的剧情受到很大的限制故事会强制性的进行发展，大家必须找固定的地方进行移动，自由度很低。但是本作中自由度大大的提高了，因为玩家可以利用舞空术自由的来往于世界的各地，







似乎是只要前往特定的地点就会引发情节。人造人 17 号，18 号等多位角色都有出场的表现。6 月将是一个另龙珠爱好者们痴迷的月份，让我们大家一起期待吧!

**《流行外设 Pocket Pix》**

你试验过在 GBA 中观看过电影或者动画吗?如果没有的话我们本次将为您介绍一种最新的产品 Pocket Pix 卡带!

我们大家都知道 Pocket PC Films 是全球知名的掌上设备多媒体发行商制作商。近日该公司又对外公布了一种最新的 GBA 外设 Pocket Pix，拥有了这款外设之后就可以自由的利用 GBA 来下载或者交互资料，可以观看电影动画收听 MP3 等等。

这款产品暂时定名为 Pocket Pix，外型制作的与 GBA 的卡带几乎无异，都是采用插卡带来完成数据输送。这种产品采用了一种新的压缩技术，新的压缩技术可以使一张标准的 64M 资料卡上烧录 75 分钟的视频影象。该卡带上还设有 SD 多媒体插槽提供以备外置存储设备用处十分广泛，另外随设备外带的还有一个立体声耳机、电影样片、下载其它免费电影的密码以及 USB 接线(可以提供 USB 热插拔)。随卡带还赠送媒体播放器，这种媒体播放器暂时定名为 “Pocket Pix Player”。这种软件不仅可以兼容多种视频音频还对应 MP3 的播放，如果还有需要可以通过特殊的转换工具进行格式的转换以便使用。

只要使用该公司的软件 “Smart Transfer Technology” 就可以进入网络随时下载 Pocket PC Films 提出的网络服务，Pocket Pix 卡带将在五月里的 E3 大展后发售。

目前这种产品暂时定价为 59.95 美元。整套产品包括 Pocket Pix 卡带一张、连接线、64M SD、一张 CD-ROM（包括一部免费影片以及可从该公司网站上免费下载电影的密码），另外其还将发售不包括 SD 卡的单卡带，售价 39.95 美元。附带一提的是，该公司官网上每个月都将有大量新电影更新。

**该产品细节如下**

SD(Secure Digital)插槽

每秒十桢的 16 位色视频(任何解析度下)

全频 240*160 像素，可支持 16:9 以及 4:3 等任何屏幕显示比例。

支持任何音质音频（单声 G.729 到立体声 MP3）

可转化任何内容至 SD 卡中

简单操作界面。

大小:57mm x 64mm x 11mm



# RPG工厂



本款作品是让大家对于游戏制作有一个初步的了解，也叫大家体验一下制作游戏的困难。本作不需







要什么专业知识，不需要学什么程序设计，就算你什么都不会也可以照样玩这款游戏!这才是《RPG TOOL》的有趣之处,今作比前两作更加容易上手，画面也是十分美丽，许多十分人性化的设定真是十分体贴玩家的!

自从90年代以来一种新类型的模拟类游戏逐渐成熟，这就是有着独特风格RPG工厂系列，这系列的游戏先后推出了SFC、PC和PS等多个版本，这种游戏一经推出就受到了广大玩家的欢迎。一时间风靡了整个岛国，多年以后克服了技术上的困难后终于推出了它的GBA版本。玩本款游戏要注意联动性,如果把自己身边的亲朋好友都编排进自己的剧本中随时可以呼应，那该是一件多么好的事啊!

我们现在为大家简单介绍一下成功的制作个人超级RPG的经验!

### 横向战斗画面



本此次的游戏设计采用了横向战斗空间的版本和FF系列作的很相似，之所以这样作是因为可以把敌人的HP及其具体的参数完全的表现出来，另外也方便个人招势的设定!这样设定的原因事方便了玩家控制,使战斗过程简洁化,不会对友有的资源造成浪费。如果战斗画面过于华丽，那么就必将减少其它方面的精彩程度。

### 简单的作成迷宫

要简单的作成迷宫首先是要设定好迷宫的入口，然后在选择好迷宫的种类形状，之后在将迷宫内部的房间相互连接组合，之后进行修饰迷宫结构，要注意的是迷宫的合理性,（不要“一头大来一头小”）否则就会失去游戏的一些乐趣。



### 边玩边制作的事件

前作中，试玩和制作游戏是分开进行的，正是如此造成了许多的不便,不过本作有所改进,玩家可以边玩边修改,及时订正错误！令效率提升不少，在加上可以容易使用的工具，就可以更加快速的建设完成自己的RPG王国!

## 小总结

### 决定开始的地点



设定主角的名字后就可以开始游戏了,首先要选择地图。地图的种类大致分为六种，可以随心愿而选定。之后就要决定主角开始时的出发地点。以后也可以更改所以不必太在意。其余人物角色也是可以设定的把父亲啊母亲啊朋友啊都设定成自己的同伴一起去冒险，但是要注意队伍的实力分配不要过强否则就要失去一点点的期待了!

### 城市和人的位置关系

在游戏的地图中按A,就可以调出指定位置的村庄，城市,或者迷宫的入口。选择好入口的类型后就可以进入里面进行内部的建造,可以提供选择的种类达到33种,都完成后就可以选择城市名字和北景音乐等等了。还有所配备的入口不能离城市过远否则还没有走到那里你就会烦的……

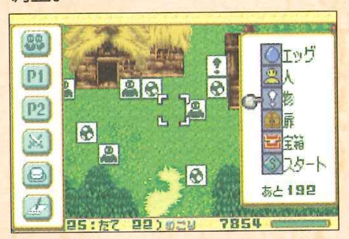






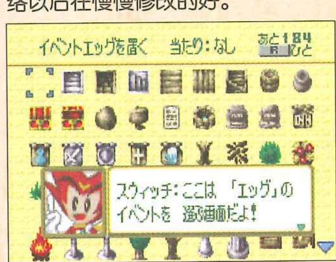
### 摆放建筑物的关键

进入城市里面，可以设置各种建筑物。建筑物有民居,商店,教堂,城池等等，为了配合城镇的特色和用途，玩家可以自行搭配创造出有特色的城镇来，都完成之后玩家可以进入建筑物里面进行下一步的精细布置,如家具玩具等等。还要注意的是摆放的合理性，不要东一房西一井,看起来不舒服不说。用起来也不方便要是情节需要可以作适当的调整。



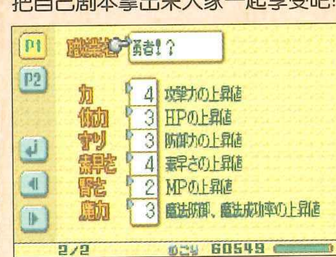
### 制作事件

在设定好人物、地点后就可以开始制作游戏的情节了，最简单的情节是对话，如在旅行中或者野外会有NPC人物主动前来与你搭讪等等,这时就需要进行相关的回答,不同的回答会引发不同的行动,当然这还要靠玩家来做事先设定。情节的长短可在游戏中适当的进行调整，所以先搭建好一个大概的脉络以后在慢慢修改的好。



### 最后的确认

所有事情也准备好了，马上就可以要进行游戏的试玩了，如果在试验中发现问题就要立刻改正过来，当然这种设定时身份方便的!自己作好的游戏要和大家共同玩才会有意思，玩家间相互的交流才是这款游戏的真髓所在。一定不要吝啬把自己剧本拿出来大家一起享受吧!



本款游戏是考验玩家耐力与经验的好地方，每一个玩过它的人都会对它产生浓厚的兴趣，试想一下自己作的RPG游戏受到大家的喜爱这是一件多么另人高兴的事啊!

本月这款游戏就要推出了,我们在此向大家进行接少为了是使大家对这款游戏有个初步的了解。在选购游戏时好做个参考。






想必各位喜欢《SUMMON NIGHT》的朋友,正在期待着 PS2 版本的降临吧!但是 PS2 版本的资料公布实在是有限的,所以大家便应当把视线转移在这个 GBA 版的游戏上,如今 GBA 版本的游戏已经推出,不少的玩法也已经公开了,大家快去买来消遣一下召唤士转变成锻造者的勇者们在本作中有什么奇遇吧!

游戏中的两位男女主角是佩秋与古隆。







开始游戏时可以从俩个角色中个选一位开始游戏,俩位角色的性格各有不同,同是七锻圣之一黑铠之锻圣——史迪柔的儿女,可是不幸的是父亲于三年前离奇的去世了,为了继承父亲的锻造圣者之名。两位主角参加了为全世界锻造师们举办的的武斗大会,成功胜出就可以获得七锻圣的称号。背负着上一代锻圣命运的主角们将通过无数考验成为伟大的七锻圣者!只有成为了七锻圣者才有可能查出父亲死亡的真相。

**制造武器**

作为一个武具的锻造者,当然要懂得锻造手艺了,游戏中主人公要收集不同的冶炼材料,收集的材料主要是种类不同的矿石,这些矿石是用来制作与合成之用。取得方法有很多种,可以通过击倒敌人获得材料,也可以通过迷宫中的 NPC 人物取得,然而这些都不是最主要的制造材料,最主要的材料是使用矿石合成的"秘传"。用"秘传"制造出的才是真正威力强大的武器。游戏中武器的种类有很多种,长剑系,爪系,矛系总数量高达 180 种,用自己发掘的材料制造精良的武器击倒敌人时的快感是无法用普通语言叙述的。



**召唤兽**

《SUMMON NIGHT》系列中登场的主要角色就是召唤士,召唤士懂得呼唤召唤兽作战。然而,本作的主角变成了"铁匠",那是否意味着不会再有召唤士的出现呢?有一半的回答是得到肯定的!因为本作仍旧可以继续使用召唤兽作战,只是把召唤兽的名字改了改叫作"护卫兽",另外"护卫兽"的属性和名称也有很大的不同,分别划分为机属性,鬼属性,灵属性,兽属性。虽然有些属性有了变动,但是游戏的系统还是基本没有脱离主线的设定,如鬼属性还是使用炎魔法,灵属性还是使用水魔法之类的变动不大!




**战斗操作**

战斗中只需要输入简单的指令,如道具栏和魔法指令等等,当我方不敌时可以选择逃走或防御。攻击时连打按钮可以进行必杀技的使用。当然随时更换武器也是本作的卖点之一,武器栏中可以存放三件武器,大家可以同时携带几把武器去进行战斗,并且和多种护卫兽并肩作战。

**深夜会话**




另一个被继承的系统有,深夜会话。在冒险旅途中的某个深夜里,利用此模式可以更多的了解同伴和护卫兽的情况,例如对护卫兽说出鼓励的话就会使得护卫兽更加忠心,或许正是因为你的这番鼓励的话语,此后会因此而出现情节也说不定。当深夜来到时一定要和同伴好好的进行沟通,这样友情也会在交流中慢慢的增加,当然爱情也会从中得到积累。不知会不会有改变主角一生幸福的特殊事件出现呢?




**前作主角也会有出现**

在充满奇幻色彩的美景中,有着很多不可思议的事情发生,此作也有不少特别的事情围绕俩位年轻的主人公。在大世界中俩个不同国家的人物也会相继登场,这便是《SUMMON NIGHT》系列作中的主角及其系列作中出现过的角色们,第一集《SUMMON NIGHT》中登场的四位角色会在本作中出现,那些主角们遇到了什么奇遇吗?从画面所见好象不太友善的样子,不会是要以武器相向吧……话说回来,要是有前作的主人公出现就说明前作中的一些道具和武器也会出现。所以取得隐藏道具不是梦……

作为本月 GBA 上的超级大作,以其精良的制作,优美的画面,养人寻味的游戏情节摆放在各位玩家的面前,绝对是必玩的游戏之一。



# 火焰之纹章 烈火之剑

火焰之纹章系列的最新作烈火之剑终于迎来了他发售的日子。以拥有个性化角色和宏大的世界观，战略性及高的游戏《火焰之纹章——烈火之剑》终于要发售了。我们在此特别向大家进行一个介绍，我们先来看看游戏的前三章的内容故事。故事是游戏的主角玲从出发到集结同伴的一段情节，与几个新角色相关职业的特点，在这里的介绍是为了大家在游戏开始之前有个准备，好为以后踏上上漫长的冒险之旅作个准备!




**序章～草原的少女**

本作故事设定于前作的20年前，主角玲与一个神秘旅人相遇后开始了冒险之旅，玲冒险的目的是为了修炼成为最强的军师与剑士!在序章里玲会遇到一伙袭击村子的山贼，她为了保护这个村庄的安全挺身而出，玩家要与玲一起战斗共同击败山贼，保卫村庄的安全!



**第一章～命运的足音**

少女剑士玲为了准备旅行时要用到的武器，走上街头采购，这是却遇到了俩名名来自利基亚的年轻骑士--谢尔与基特，这俩人很快认出了玲的真实身份。原来玲是基亚拉侯爵的孙女，于是俩人提出要保护玲进行冒险……




**第二章～精灵之剑**

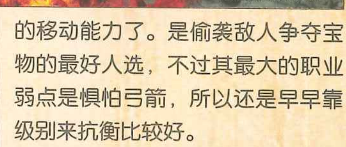
为了大家旅途顺利，玲到达安放"精灵之剑"的祭坛前祈祷旅途的平安。但是就在祈祷平安的时候，突然遭到一支盗贼团的袭击，盗贼们妄图抢走精灵之剑。玲当然不会放手不管经过激战，最后玲成功的从盗贼手中夺回了"精灵之剑"，就在玲拿回剑的一瞬间，剑刃竟然放出了光芒，原来玲被"精灵之剑"认定为持有者。于是一把神剑到手了!




**第三章～小型佣兵团**

在到达伊利亚地区前，要经过一条被山贼袭击的小村子，在村中玲意外的发现了自己的好友科利娜，经过一番交谈众人决定消灭山贼，这时村子中的青年韦鲁出现帮助大家。众人在韦鲁的帮助下合力击退了山贼，战斗刚刚打完。骑士谢尔就提出建议要组建玲狄斯佣兵团，结果大家一拍即合，玲狄斯佣兵团成立。





**角色介绍**

**马迅**



文菲村中的盗贼，他向玲提出要加入进佣兵团的条件，玲很高兴的收留了他。但是他真正加入佣兵团的原因谁也不知道……总的来说马迅是一个非常危险的人物，由于他的职业是盗贼的关系所以行动速度十分敏捷，是本队中最早可以移动的人拥有最高的速早，是拿宝物的好人选。

**基尔**

撒加的勇敢剑士，身份是佣兵，收到的任务是杀死艾多利，之所以为什么接受这项任务原因不明。另外基尔与马迅似乎从很早以前就开始相熟，基尔天生是个活泼的少年，身上散发出的正义感可以让四周的人都感觉到。身为职业剑士的基尔速度快身手好与盗贼的职业特性很相似，不过从历代火焰系列中的剑士能力来看肯定是今后战斗的核心人物。如果可以早点拥有大量的特技一定是今后绝对的主力!

**科利娜**



在第三章中登场的飞马骑士，和玲是在撒加中相识的好朋友，虽然科利娜也是拥有骑士的身份，但是天生的性格懦弱害羞，当面对男性时便说不出话来，至于个人能力方面整体来说比较平均，唯一突出的地方就是飞马的移动能力了。是偷袭敌人争夺宝物的最好人选，不过其最大的职业弱点是惧怕弓箭，所以还是早早靠级别来抗衡比较好。

**莉莉亚**



与弟弟一起卖艺为生，他是在各地表演的舞女。除此之外，莉莉亚对于危险有天生的敏感直觉，所以经常露出一脸的愁容以引起人们的注意。能力方面总体来说是属于支援型的角色，可以给同伴提供特殊的补给能力。

**奥基尔**

奥基尔是侍奉基利亚家的重装骑士，性格率直而固执，遇到不合理的事情立刻会表示质疑并反对，随着情节他也会为加入众人旅途。重装骑士的特性是身穿厚重的铠甲，虽然不利于移动速度，但是其无与伦比的攻防能力还是得到大家的肯定。

作为纹章系列的最新版本，《烈火之剑》有着比拟次世代机种的画面，虽然今年来火焰系列游戏的难度一直在下降，不过整体上还是一款相当有意思的游戏，本月中S.RPG的魁首一定是它了!






| | .Hack 绝对包围 Vol.4 | 怒首领蜂 大往生 | 钢铁咆哮 2 | 灵魂力量 2 |
|---|---|---|---|---|
| |  |  |  |  |
| | 机种:PS2 | 机种:PS2 | 机种 PS2 | 机种:PS2/GC/XBOX |
|  | 由三位名家主持而生的这款游戏，从画面上看绝对是一款拥有美丽画面的作品，但是就其游戏性来说依然会有它的不足之处，但是本作已经是这个系列的最后一部作品，所以尽量改善这些错误已经是不可能的了，只能希望他们下部作品中能有新的突破。 | 这个系列的前一部作品已经令广大 2D 飞行游戏迷们喜爱有佳了，随后推出的这款新作品又在原有基础上得到了很大提高，不论是在游戏各种系统设定上还是画面精细感觉上都超出原有想象，但并不能说这是一个完美的作品，其中的缺点显而易见，那就是游戏的长度问题。 | 光荣公司可以推出这一作品可以说是非常令人惊讶。一向这种 3D 模拟驾驶类游戏都被其他公司所占据，而光荣则是以“三国系列”、“太阁系列”、“信长系列”这些历史题材的游戏所知名，本次制作出这款游戏相信也是向立体游戏迈进的一大步。 | NAMCO 公司的 CG 技术地位可以称得上顶尖，这一点相信你在观看完《灵魂力量2》的游戏片头后都会有这个感想。但有得必有失，公司在加强画面感觉和人物 CG 的同时就无法注重游戏中人物攻击招式的严谨性，相信这一点凡是接触过《VR4》的人都会明白。 |
|  | 这款游戏的风格我完全的接受不了，怪异的人设，千奇百怪的作战方式，还有一堆的奇怪名字，叫我完全的受够了！长年对于游戏格调的理解教使我不要去碰它。本来我对于贞本义行先生的画风还使比较喜欢的（尤其使 E-VA），但是因为这款游戏的人物设定彻底毁了他在我心中的印象。 | 令人耳目一新的超级射击游戏！虽然游戏过程比较短只有 5 关，但就只凭借其超级的难度就可以令人刮目相看，我对射击类游戏一向不太擅长，所以不依靠一些特殊的手段是不可能继续玩下去的。续几十次关的可能也是有的…… | 老牌战略游戏公司 KOEI 多年来一直在研制新时代的 SLG，多次的试验都不太成功，这次也不例外。以船舰为背景的半即时战略它曾经尝试过很多次了，游戏的素质的确没有想象中的那么好，战斗虽然容易上手却没有临场的震撼感，画面精良却没有表达出海战时的的紧张感觉。 | 灵魂力量 2 的种种设定更加的贴进了玩家的喜好，从三款主机都有发售就可以看出。它对应不同的厂商还是有办法调和矛盾的，为了避免为这款游戏的相互冲突，所以特别在每种版本中分别插入新的角色。这一举动充分体现出它的经营思路是正确的，就凭这份脑筋我也要给它个 10 分! |
|  | 《.hack》全系列的最后一作，是整个故事的终结。游戏系统并没多大改变，若不喜欢之前三集的话，今集也绝对不会吸引到你。游戏精彩的地方就是结合了动画版的世界观，包含了游戏世界和现实世界，本可以利用这些优点好好发挥的，可游戏性和战略性的严重不足致使该作不具备一玩再玩的魅力。 | 优秀的街机移植作品。游戏难度是不容置疑的，盖满整个画面的飞弹场面绝对给你一种“必死”的感觉，因此玩家需要不断重复游戏，在“死角”中寻找空隙……这些都是本作的乐趣之一。而且游戏收录了不少模式，可满足不同程度玩家的需要。唯一不足之处是每关过后都要 LOADING 一段时间。 | 本作在画面上有了很大的提高，光源的运用也相当合理，海战的场面相当华丽壮观，临场感十足，另外新作中各种船体，武器的改造选项也比以前要详细了许多。做为光荣公司的 SLG 续作，本作战略性比想象中的要糟糕，游戏难度也偏低，不知道 KOEI 最近是不是只顾着开发《真三国无双》了。 | 该作是 NAMCO SOUL 系列最高境界!如果说 SNK 是 2D 剑术格斗游戏的鼻祖，那么 NAMCO 的 SOUL 系列就是 3D 剑术的鼻祖，不容置疑！PS2 版独有人物三岛平八也让 PS2 玩家满足，独有版本的 10 连技也非常出色。废话不多说，赶快来领略最强 3D 格斗的巨作吧！强烈推荐全机种《SOUL CALIBUR 2》! |
|  | 出色的人设，完善的世界观，继承了前几作的优点，为全系列划上了一个比较圆满的句号。当然，由于这只是个快餐式游戏，故事内容虽缺少深度，但还是能迎合时下不少人的口味（比如说我：)）虽然石田君和小苗君对它嗤之以鼻，不断对我投来鄙视的目光，但我还是向各位推荐这款游戏。希望能出续作。 | 确实是厉害的名作，可是对于射击游戏苦手，一向不善于躲避飞弹的我，却感到十分的痛苦。满屏的飞弹，超级的难度，看得我头都晕了。虽然众小编玩得不亦乐乎，但我还是闪到一边好了，《怒首领蜂 大往生》太危险，还是玩我的《钢铁咆哮 2》吧……实在是难以适应射击类游戏。 | 精美而震撼的画面，充满乐趣自由度极高的战舰制作系统，详细的军舰资料。绝对是军事迷必玩的游戏！舒适的操作系统，让人能很快的上手。唯一的缺点就是难度稍低。但不管怎么说都是我最喜欢的光荣公司的作品，没有让我失望～近期少有的能让我热血的游戏，强烈推荐!! 火炮急速射!!! | 不愧是 NAMCO 的名作，不愧是我最喜欢的刀魂（格斗游戏中）!! 极其出色的画面，爽快华丽的杀技，虽然我对格斗游戏不是很在行，但这绝对是任何人都能玩得很开心的游戏，隐藏的人物也很有趣，虽然我不喜欢平八老爹……还是用我最爱的成美娜好了。喜欢刀魂的各位，不要犹豫了!! |

1~3 分：推荐试玩　　4~6 分：推荐购买　　7~10 分：白金典藏

## 疯狂出租车



机种:GBA

大家对曾经在DC主机上风靡一时的经典汽车驾驶游戏《疯狂出租车》两部作品应该是极为熟悉了吧，至少我初次接触时就已经被它那种无限制自由的方式所吸引，可以说是汽车驾驶的一个新领域。本次这部作品登上GBA的舞台，虽然画面素质有所降低，但游戏性依然强劲。

本作和很早以前在DC上推出的版本几乎是相同的，完全继承了前作的游戏性，再加上是掌机游戏玩起来自然是比较轻松，是休闲旅行必备的游戏佳品。游戏的流畅度和耐玩性都很折中，唯独可以原谅的是因GBA机能所限而造成的画面的缩水，但还是值得一玩的。

游戏系统基本上与DC上的一代一模一样，虽然是超级冷饭作品，除了NGC以外的机种都可以看到疯狂的士们的热情演出，但是此番移植到GBA上，出了画面方面必不可少的缩水外，其他方面的演出依然热血，加上掌机超强的便携功能，足以让喜欢这个系列的朋友们乐不思蜀。

强悍的移植度，没玩到之前一直怀疑它的可玩性。入手之后才发现是我错了。“对不起，世嘉，我不该怀疑你的能力。”由于机种变成了GBA，游戏不可避免的会有很大的缩水，但《疯狂出租车》一贯的爽快感和自由度都很好的保留了下来。确实是世嘉的游戏，值得入手一玩。

## DRIVER 2 ADVANCE




机种:GBA

曾经在PS上驰骋一时的火暴驾驶游戏将在GBA赛场上登陆。游戏中你将扮演一名潜伏在黑帮内部的卧底，表面上在帮助黑帮工作，但实际上是在收集证据，这件事情只有很少人知道，而你即要躲避警察的追捕，还要完成黑帮布置下来的任务，可以说是非常刺激的游戏。

这款游戏很久以前在PS上还有一个版本，今回GBA上推出了此款作品的续作，游戏秉承了上代的精华，画面质量大幅度的提升，游戏中的地图也会随你的行动而切换，但是游戏本身的操作不是十分顺畅。有懈怠的感觉，不过对于近期来说还是近来难得一见的游戏。

优秀黑帮游戏的掌机版，《Driver 2 Advance》同PS版本的《Driver 2》在视觉感受和游戏性方面的相似之处令人非常惊异，实在令人感到惊喜。精致的游戏画面、流畅的操作感使《Driver 2 Advance》荣获了GBA年度最佳竞速游戏的同类游戏最高奖项，推荐大家去试玩一下。

确实是很有趣的游戏，虽然我没有玩过PS版的前作，但精致的画面和很强的游戏性还是吸引了我，游戏的操作让我有些不习惯，但做为GBA竞速类游戏已经算是很优秀了。黑帮故事的背景还是具有一定的吸引力的。不是浪得虚名的游戏，不错，不错，有时间会去玩一下它的前作的。

## 真·女神转生



机种:GBA

经典游戏中的一个代表，这个系列可以说是伴随了一代人的成长，不论是在SS、PS、GB、PS2甚至是这次的GBA，这个系列也随着时代的推进而日见完美。本次推出的作品已经完全展现了GBA的性能，而画面也已经超出了人们最初的想象，故事的安排更是引人。

《真·女神转生》系列一直是玄幻爱好者的首选之作，独特的世界观引的无数玩家为其着迷。本作是第一款在GBA上推出的转生系列游戏，本游戏中收录了高达360种以上的怪物，数量之多是历代游戏之最。在加上可爱的人物设定一定会受到大家的欢迎。

这款游戏主要是以1992年在SFC上推出的《真女神转生》系列原点的一代为主题，玩家除了可以依据会话来使恶魔加入仲魔行列之外，就连仲魔合体等独特的系统与世界观也将完全保留，而在故事方面也与一代相同，让玩家重新体验这款人气RPG系列原点的乐趣。

又是《真·女神转生》，对于只玩过PS系列的我实在没什么资格评价这个游戏。而且我一向不是很喜欢该系列的游戏，但对于喜欢玄幻和恶魔收集的玩家来说，这款游戏还是有其可取之处的。相信喜欢该系列的玩家一定能从中找到乐趣，我玩一遍也就够了……

## P.N.03



机种:GC

CAPCOM公司为NGC主机所制作的这款游戏可以说是绝对的精彩，但唯一觉得可惜的是不能令拥有其他主机的朋友来一起享受游戏带给我们的乐趣。就其游戏本身效果来说，可以当作一部经典的电影来享受，其中充满动感的战斗使游戏更上一层。

近年来在GC上推出了不少好游戏，这款《P.N.03》在GC上的表现着实的不俗，流畅的人物动作，华丽的攻击方式都是本作的卖点所在，CAPCOM历来以制作第三人称游戏见长，但是GC销量正在处于滑坡的今天不知会不会挽回一点昔日的颜面呢？但愿它取得好成绩……

显而易见，CAPCOM近几年开发的作品偏重点逐渐偏向浓重的欧美风格，《P.N.03》是一部颇似《骇客帝国》式的动作游戏，游戏中夸张华丽的动作效果是该作的最大卖点。不过对亚太玩家来说，《P.N.03》是否能像《鬼泣》一样得到大家的认可与接受就要看今后的软件销售态势了。

CAPCOM的游戏还是很有水准的，游戏操作简单上手，攻击方式爽快华丽。欧美风格浓厚，近期GC上值得一玩的佳作，但遗憾的是，出现在GC上，而且又是欧美风格，销售成绩不容乐观……

## X-MEN2 狼人复仇



机种:PS2

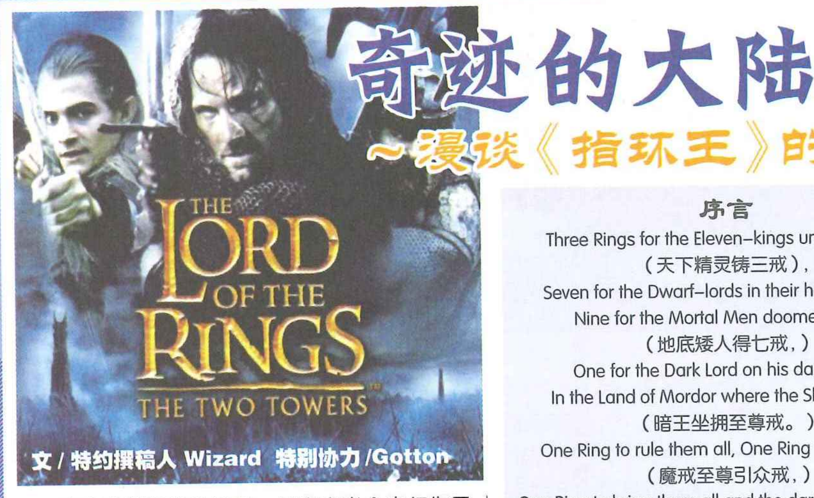
玩家世界中无人不晓的科幻电影。虽然它的名声没有《007》那样家喻户晓，那只因为它推出的时间没有选好。就其同名移植游戏的画面和战斗时的爽快感觉等方面都与《007》不相上下，甚至在某些方面还高于《007》。这次推出的《X-MEN2狼人复仇》在游戏画面上显得更加精细。

随着X-MEN的第二部电影的上映，又会带动起一部分影迷的参与，游戏就顺应了大众的这种需要制作出了《X-MEN2狼人复仇》这款游戏，本游戏中的画面具有明显欧美风格，人物粗犷豪放。再加上动作设定上取自漫画动作，手感非凡！定是近期动作类游戏的一大热点。

一直就对电影改编的同名游戏作品不感兴趣，今次的《狼人复仇》依然无法勾引我的眼球，而且出于对美版游戏的过敏，我始终没能做到坚持试玩10分钟以上，游戏画面粗糙，失祯处较多，让我有一种头昏兀眩（这让我想起了PC热门游戏CS）无语……

又是美版游戏，本身该游戏的电影我就不感兴趣。加之又是我不擅长的动作类游戏，作为游戏编辑，我还是要坚持玩一会，感觉游戏还算爽快，但始终难以适应它的操作。美版游戏……还是不多说了，喜欢该片的朋友不妨买来玩玩。

1~3分：推荐试玩　4~6分：推荐购买　7~10分：白金典藏




# 奇迹的大陆
## ～漫谈《指环王》的世界

文/特约撰稿人 Wizard 特别协力/Gotton

**序言**

Three Rings for the Eleven-kings under the sky,
（天下精灵铸三戒），
Seven for the Dwarf-lords in their halls of stone,
Nine for the Mortal Men doomed to die,
（地底矮人得七戒，）
One for the Dark Lord on his dark throne
In the Land of Mordor where the Shadows lie.
（暗王坐拥至尊戒。）
One Ring to rule them all, One Ring to fing them,
（魔戒至尊引众戒，）
One Ring to bring them all and the darkness bind them
In the Land of Mordor where the Shadows lie.
（禁锢众戒黑暗中，魔多妖境暗影伏。）

这段非常著名的诗句，是出自当今奇幻作品的巨作《指环王》（又称魔戒），对于《指环王》系列相信广大玩家朋友们并不陌生，《指环王》系列在西方有着深厚的文化底蕴，最早由著名奇幻文学作家托尔金创作出小说版本，随着作者不断将故事延续，逐渐的一个完整的世界观便形成了，在《指环王》中，角色们都具有充满忠诚与背叛、勇气与怯懦、善良与邪恶的强大张力。游侠们忍辱负重的牺牲奉献，才换来了霍比特人的逸乐自在；刚铎的人孤军奋战的燃烧生命，才为中土换来了自由。这些情节、这些特点，都让《指环王》敲动读者的心弦，让它拥有直击人心的力量。

《指环王》的出现在西方掀起了文学界的革命，开创了奇幻文学的长河，并且也简介启发了角色扮演（即 RPG）、战略模拟（SLG）等游戏的全新理念。不客气的说，没有《指环王》，也许就没有今天的《魔兽争霸》、《创世纪》、《英雄无敌》，甚至是《龙族》和《奇迹》；或许著名的电影导演卢卡斯也不会有《星球大战》的灵感。茱蒂丝·史秋拉维兹(Judith Shulevitz)在《纽约时报书评》专栏中说道："没有托尔金，我们无法想象会有哈利波特的热潮。"的确，少了托尔金开拓出来的康庄大道，我们也许不会欣赏到《哈利波特》中那充满想象力的精彩世界。《指环王》的读者在全世界大约有1亿人之多，因此派生出的各类艺术形式也非常多，比如电影、游戏及玩具等，特别是游戏已经遍布了家用机、掌机及家用 PC 平台，希望本文能用一点微薄的资料和文字，能带领诸位玩友在这浩瀚的《指环王》世界中畅游一番，去感受那个充满奇迹的大陆所带来的魅力。

另外需要说明的是，本文旨在介绍有关指环王的游戏，其余内容则是馈赠指环王爱好者的一点薄礼，至于诸如电影、小说等细致内容本文就不在此一一收录了，望广大读者见谅。

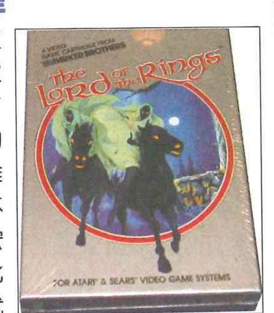
## 一、追溯游戏化的先锋

### 早期主机上的《指环王》

**TV 游戏平台：**

早期 TV 游戏平台上有关《指环王》的游戏很多，但要么就是游戏水平低，要么就是主机太过短命，能够玩到的人并不多，资料也十分匮乏，所以下面仅选出两个比较有代表性的作品介绍一下。

- **游戏名：The Lord of the Rings**
- **机种：雅达利**
- **厂商：Parker Brothers**
- **发售日期：1985 年**




这个游戏胎死腹中，在临发售之际被取消，结果只留下了一些资料。就目前的资料来看，本作以雅达利的机能是远远不能表现《指环王》宏大的世界观的，因此即便发售也不见得就是一部好游戏，现在倒是被翻了出来，成了收藏者们的收藏对象。用一段制作公司前雇员的话来说："你要花很长时间在看起来差不多的屏幕上游荡，然后该死的 Nazgul 就会突然跳出来，你必须拼命跑。"不难看出游戏是多么的原始和粗糙。

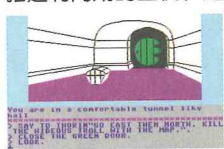





- **游戏名：指环王～霍比特人**
  **（The Lord of the Rings~The Hobbit）**
- **机种：Commodore 64**
- **厂商：Beam Software**
- **发售日期：1982 年**




提起这个 Commodore 64 主机可能很多人都很陌生吧，它是与雅达利同期的主机，是介乎于 PC 和 TV 之间的主机，并配有键盘，此主机也是在 1982 年发行，总共卖出了 2200 万套，算是比较成功的电脑系统了。此游戏的类型是"图形冒险"，操作方式类似于文本 Mud，玩家要输入命令才能进行游戏，从图象上来看，倒是很简单抽象！总体来说，这款游戏还算不错，游戏还推出过苹果机的版本。但是，此制作公司在 1985 年发行的 Lord of the Rings: Game One 就很差劲了，而且对于原著也很不尊重。此外在 1988 年，C64 上还推出过中土战争（War in Middle Earth）的游戏，制作者是：Maelstrom Games Ltd。





由此可见，早期指环王游戏受到的限制都是在于硬件平台的落后，但是笔者觉得，对于指环王这样的奇幻世界，文字冒险这样的游戏类型可能更能让人沉浸在这样奇妙的世界里，不过，以今天的目光来看这些游戏自然是没什么好的。无论如何，正因为有了这些游戏，才为今后指环王系列成功的游戏道路奠定了扎实的基础。

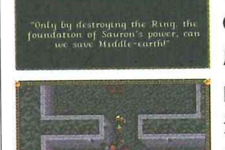
**PC 游戏平台：**

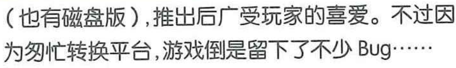
- **游戏名：The Lord of the Rings**
  **（The Lord of the Rings, Vol. I,1990 年）**
  **（The Lord of the Rings,Vol.II:The Two Towers,1991 年）**
- **机种：PC-DOS 版**
- **厂商：Interplay**
- **发售日期：1991 年**





随着个人 PC 的迅速普及，对于指环王这么绝好的题材自然成为游戏化的重点。同 TVGAME 一样，早期 PC 平台上也涌现出很多以指环王为题材的作品。这其中比较有代表性的是 Interplay 公司制作的游戏，这款游戏最早也是打算在 Commodore 64 上推出的，后来随着 PC 的流行，Interplay 才决定在 PC 上推出。这款游戏无论从画面、音乐都非常出色，并且使用了当时不多见的光盘做载体（也有磁盘版），推出后广受玩家的喜爱。不过因为匆忙转换平台，游戏倒是留下了不少 Bug……



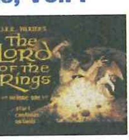



由于本作很受欢迎，不久 Interplay 又制作了第二代，游戏倒是和托尔金的原著不大一样，但是还算是抓住了原著的灵魂。另外值得一提的是。二代的 Amiga 版本【和 Commodore 64 是一个公司出品，可以看作 Commodore 64 的后继机种，1986 年发行】居然是暴雪的前身 Silicon and Synapse 制作的，不过后来因为 Amiga 市场严重萎缩没有发行，不知道暴雪在制作魔兽争霸时是不是受到了指环王的影响？



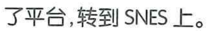

原本 Interplay 还想推出游戏的第三集，但是因为第二集发售情况非常糟糕，最终 Interplay 还是取消了第三集，很可惜这部早期的指环王游戏系列没能出全。

- **游戏名：The Lord of the Rings, Vol. I**
- **机种：SNES**
- **厂商：Interplay**
- **发售日期：1994 年**




虽然这个游戏的厂商和名字







都和 PC 上的那部一样，但其实是完全不同的两部游戏，与 PC 的一点关系都没有。据说游戏原来打算是在 NES 上推出的，后来改变了平台，转到 SNES 上。

本作的类型是动作 RPG，但总体来说不算成功。游戏的主角是 Frodo Baggins，随着游戏的继续，玩家可以找到新的伙伴一同冒险，但遗憾的是玩家只能控制主角，而且其他角色对于游戏的进程也没有太大的帮助，不免有些令人觉得愧对于小说第一部的标题 "The Fellowship of the Ring"。不过令人欣慰的是，游戏的画面和音乐都达到一定水准，指环王广阔的世界观在游戏中基本得到体现。另外游戏的难度极具挑战性，继承了美式游戏一贯的高难度，甚至可以说有些过分，用一位玩家的话来说就是 "基本上是不改就不能玩的"（笑）。

## 二、逐渐步入成熟期

### 主流机种上的《指环王》游戏

说起来既有趣又奇怪，在 32 位机时代竟然没有《指环王》的游戏，也许是有些鲜为人知的作品，不过就目前手头的资料来看确实是没有，未免令人颇为遗憾。不过好在近年来在主流机种上涌现出一批指环王系列的作品，水准很高，可以说是指环迷们的福音，下面就来介绍几个具有代表性的游戏。首先要介绍的是 Black Label Games 发行的两款游戏。必须要注意的是，这两款游戏是根据小说改编的，和指环王电影没有关系。

- **游戏名：《指环王》——护戒奇兵**
- **机种：GBA**
- **制作商：Pocket Studios**
- **发售日期：2002 年 9 月 24 日**







本作是在电影《指环王：护戒奇兵》上映不久后推出的，可以说是顺应了潮流。本作游戏类型为 RPG，随着游戏的进行最多会有 9 名主角加入，内容比较丰富，剧情基本重视原作小说，采用了小说中很多的台词，故事也与小说一致，讲述了主角 Frodo（就是电影里那个主角）参加他叔叔 Bilbo 的生日会而得到了魔戒，而它的主人是邪恶的魔王，它要利用魔戒来统治这个世界，主角为了消灭这些魔戒而踏上了征途。游戏里有很多任务可供主角完成，有些比较简单。拿到物品 A，然后到 B 处领奖赏，有些则比较复杂，可能需要玩家跑遍整个镇子才能找到答案。

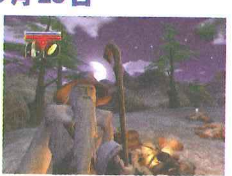
本作的战斗是回合制的。但并不是踩地雷而是敌人在地图上可见。战斗流程比较缓慢，玩家要看着角色从队伍中走出，来到敌人面前攻击，再走回去……一场战斗有时能持续 10 分钟，有时会令玩家感到很枯燥。比较特别的是，角色并不是通过战斗来升级的，他们的技能和 HP 的提升是通过剧情自动来升级，这就使得战斗显得似乎有些多余。

另外比较遗憾的是游戏 bug 很多，有时玩家可以从敌人身上穿过去，有时又能找到相同的物品，而且在某个特定的地点会死机，游戏的画面稍显粗糙，场景是静态的，像河流，雾之类都不会动，无疑使玩家的投入度大为降低，也许是 Pocket Studios 对于制作游戏的经验不足的关系，本作从游戏的角度看并没有再现原作及其电影的轰动效应，也许是掌机游戏得不到重视的关系，有兴趣的玩家可以找来一试。

顺便说一句，本作在 Gamespy 上的得分是 4.0，Gamespot 上是 2.1，IGN 上是 6.0，虽然有指环王的面子，这些分数还是低的可以。游戏做的这么差也算不容易了（笑）。

- **游戏名：《指环王》——护戒奇兵**
- **机种：PS2**
- **制作商：Surreal Software**
- **发售日期：2002 年 10 月 26 日**





在 GBA 版的《护戒奇兵》推出后，PS2 版的护戒也开发并完成了，由于开发平台是 PS2，因此游戏的素质一开始便收到很多人的期待，因此 Surreal 宣布，游戏使用改进的 Drakan2 引擎，制作出的游戏画面自然逼真。果然游戏的画面没有让广大玩友失望，最为漂亮的是场景，一草一树都很细致，各种天气的特效如雾、雪等效果也表现得非常出色，并且在其中穿插了 40 多段动画片断，令人投入度大增。

本作在故事方面和 GBA 版基本一致，但会添加一些电影中没有出现而小说中有的情节。这可以算是本游戏最大的卖点。游戏为第三人称动作冒险游戏。可以使用 3 个主角：Frodo，Gandalf 和 Aragorn。Aragorn 擅长战斗，可以轻易的打出连击，还可以使用弓箭，使用弓箭时会切换到第一人称视角；Gandalf 擅长各种魔法；Frodo 擅长秘密行动，而且和电影中一样，他可以带上魔戒然后隐身。根据剧情的不同，玩家使用的角色是不同的。用 Gandalf 战斗比较有趣。总体来说，这款游戏对于指环王迷来说值得一试，其实游戏的素质比较一般。本作还有 XBOX 版，制作商是 WXP，相对于 PS2 版来说，在图象上面有所加强。另外本作还推出了 PC 版，而且国内很快就会发行。

下面介绍一下由 EA 发行的两款游戏，这两个作品是根据电影改编的，游戏相当不错。

- **游戏名：《指环王》——双塔**
- **机种：GBA**
- **制作商：Griptonite Games**
- **发售日期：2002 年 11 月 11 日**




游戏开篇竟然有一小段电影播放……不得不佩服 GBA 的机能，全角色通关后还会有一段隐藏动画可看哦！这……简直就是指环王的 "暗黑版"。






本作是 GBA 上的 A·RPG，值得注意的是，本作完全借鉴了 PC 的经典名作《暗黑破坏神 2》的系统，相信各位从图片上不难看出其无论从画面还是系统都一点不落的将《暗黑》照搬下来，游戏可以选择 5 名主角来玩，分别是 Aragorn（剑士）、Gandalf（魔法师、）Frodo（刺客）、Legolas（弓箭手）和 Eowyn（魔剑士），每个角色都有自己的一段故事。值得一提的是游戏支持 2 人联机，这样就可以与朋友一起在游戏中冒险，互相弥补职业的不足，很有战略性。并且在用两个角色通关后，还会追加一个联机才会出现的角色。和《暗黑》相同，游戏最吸引人的是多种多样的装备，初期玩家身上的装备很简单，要通过不断的杀敌来收集好的装备来强化自己，值得一提的是装备的设计也和暗黑有异曲同工之处。另外一个系统就是随着等级的提升角色可以学到新的技能，每一名角色



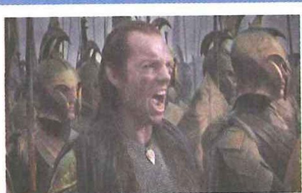



都有一套独特的技能，比如战士是攻击系必杀技，魔法师的各种魔法等等，使操作不同的角色会获得不同的乐趣，也促使玩者有兴趣将游戏反复通关。游戏中地图很广阔，人物动作比较流畅，就算是同时出现了很多角色也基本没有拖慢现象——如果仅从游戏性角度上来看，本作是《指环王》游戏中最好玩的一作，特别是熟悉 "暗黑" 系统的玩家更能挥洒自如，感觉简直就像在玩一部掌机版的 "暗黑"。不足之处是敌人种类太少，感觉始终就是那几种，难度也过低，魔法师使用肉搏战和怪物们厮杀基本是没问题的，几乎也没有解谜成分及其他要素存在，也许是受到容量的限制，游戏并没有表现更多的内容，而是将重点放在了反复游戏上，时间长了难免令玩者觉得枯燥。

总的说来游戏的内容的确不错，作为掌机的游戏来说非常的耐玩，相对于同是 GBA 上的《护戒奇兵》可以说是天壤之别（当然本作是天 ^_^），是指环王迷们不应错过的一部游戏。

- **游戏名：指环王——双塔**
- **机种：PS2、NGC、X-BOX**
- **制作商：Stormfront Studios**
- **发售日期：2002 年 10 月 21 日（PS2）**
  **2002 年 12 月 30 日（XBOX，GC）**









本作是前不久在电影《指环王－双塔》上映时，由EA等知名公司在主流机种PS2、X-BOX及NGC上推出的游戏版本，因为这3个版本内容完全一致，所以本文仅以PS2版为例。

尽管继前作《护戒奇兵》时隔不久，但由于EA等大厂的加盟，使得游戏素质又得到了进一步的提高，首先最为明显的是游戏使用了一种新的技术，使电影片断和游戏画面达到无衔接的过渡，具体点说即是当玩家正在看着游戏中的电影过场时，可以瞬间由电影画面转变为游戏画面。此效果不仅给人的视觉效果颇为震撼，也另玩家产生极大的投入度，可谓是同类作品的一大创举。





本作并没有延续前作的风格，而是将游戏做成稍带有RPG因素的3D动作游戏，玩家可以选用游戏中的3位主角亚拉冈，吉米和雷古拉斯，流程方面采用了任务形式，一个地点是一个战役，玩者可以选择3主角其中之一来完成，哪个主角完成了这个任务，再选择时就会提示XXX已经完成，这时玩家就要选择其他的主角，也就是说相同的任务可以使用不同的主角来完成3遍，根据战斗情况电脑还会给出玩家在战斗中的评价，根据杀敌的多寡来统计本关内玩者能够获得的经验值和金钱，角色不仅可以升级，还可以用金钱来购买新的能力和必杀技。整个游戏有超过11个关卡，一般的玩家大约5个小时就能完成，虽然游戏过程不长，但是游戏里有很多隐藏要素，绝对值得玩家多玩几次。






画面是游戏的另一大特色，利用主机强大的图像系统，将游戏背景制作得非常细致逼真，无论是雪山、丛林还是平原、洞窟都进行了一草一木的刻划，整个场景宏大壮观，使人身临其境，各种自然现象如雪、雾、水流也模拟得惟妙惟肖，玩者在游戏中操纵着动作丰富流畅的角色，使用着各种华丽多姿的必杀技，伴随着激昂高亢的背景音乐，领略着高潮迭起的故事情节，最后亲手舞动手中的利刃斩除邪恶的根源——这样的游戏，真是令人不禁热血沸腾。

本作的故事背景很有趣，约有1/3来自电影的第一部，剩下的来自第二部。由于游戏的发行比电影早，而且录入了大量第二部电影的片断。估计有很多指环王迷为了一睹指环王第二部的风采购入这款游戏吧？而且音乐和音效部分也大量采用了电影的原声，同时，本作品的音效部分获得了第三届GDC的最佳音效提名，可以说，本作是系列中画面音乐最好，动作性最佳的一部，出色的效果已经不逊于电影的表现力。

## 三、游戏的魅力来自于源源不断的创造

### 未来的指环王游戏

通过《指环王》系列的热销，不少厂家都看中了其对于玩家的吸引力，因此纷纷加入制作续作的行列，下面就介绍几部。

首先是EA公司，宣布了PS2版《双塔》的续作：国王的回归（The Return of the King）正在制作，游戏类型和双塔基本类似，制作者在一次访谈中暗示，很有可能续作中的主角将会加入霍比特人！游戏应该于2003年秋天上市。



其次是著名PC厂商Serria，曾以一部《半条命－反恐精英》闻名于世，其准备与Inevitable Entertainment开发一部《指环王 -The Hobbit》，即是三部曲的前传，讲述了霍比特人的故事。

其实早些时候Serria就打算开发一款叫做Middle-earth（中土）的Win95上的在线游戏，游戏开发了将近一年，据说游戏有着漂亮的3D图形和同时支持10000人在线。但Serria最后还是取消了这款游戏，据说开发组和管理层意见不合，最后还打起了官司，可惜历史上第一款网络的指环王游戏就这么夭折了。到了大约2001年，Serria又找到了Inevitable Entertainment，要求他们在五个主流平台（包括PC）上开发The Hobbit，而且5个平台的游戏几乎将在同时推出。

从游戏的画面来看，游戏的画面相当“卡通”。对于这一点，游戏的制作者Ken Embery说：“我想我们刚开始的观点就是The Hobbit，作为一个小说，相对于指环王的其他作品，是一个针对年纪较小读者的故事。”从目前已有截图上看，游戏的画面真的不错，特别是光照效果、水波效果，希望大家玩的时候注意一下。游戏的类型，制作者透露是动作冒险，主角Bilbo的动作相当丰富，比如跑、跳、撑杆跳、爬绳子等等不一而足。而Bilbo的武器，则有那把叫做Sting的剑、拐杖和石头（用来扔的），而游戏中有超过30种的敌方角色，算是相当丰富吧！另外，游戏中还有类似于塞尔达的锁定系统。总体来看，制作者是以塞尔达为目标啊！制作者对于本游戏受到了塞尔达的影响到也坦诚。作为指环王游戏，当然也有那个魔戒的出场了！在主角得到这个以后，带上去就可以隐身，算是有点“魔戒”特色吧！

游戏的情节和书中的基本相同，但是，玩家只能操作Bilbo一人进行冒险。制作者还加入了6段3D动画，据说可以达到魔兽争霸的素质。而且，和塞尔达类似的，游戏中也有很多解密的成分，只是不知道制作者能不能作出塞尔达那样高水准的谜题出来。制作者表示，游戏会分成10个章节，完成整个游戏需要15-20小时，这还不包括玩家四处寻找并不必须的道具的时间。游戏中还有很多珠宝可供收集，除了随处可见的小珠宝之外，有些隐藏的珠宝，玩家取得之后，可以在过关之后提高主角的生命值。

游戏的音效和音乐部分是相当不错的，制作者采用了全程管弦乐，还有全程语音，而且没有字幕……而且据说游戏中有超过100个人物登场，想来光是配音就花了不少钱吧！

游戏将于2003年9月23日发行，在今年的GDC上已经有了可玩的NGC版本了，看来游戏的完成度应该不低了。游戏的GBA版消息还不多，游戏者曾表示GBA版基本上是一个冒险游戏，而且GBA版和NGC版可以连接，但只是些“小”特性而已。

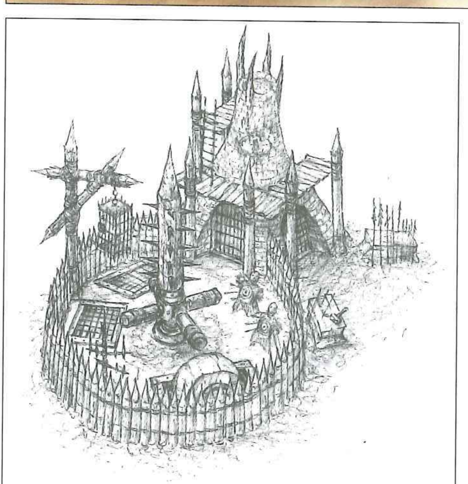


除了上面介绍的两个游戏，PC上还有一个叫做The Lord of the Rings: War of the Ring（指环王：魔戒战争）。游戏的开发者是Liquid Entertainment，曾经开发过Battle Realms（魔域帝国）。不过这个游戏和其他的指环王游戏有很大不同，这是个即时战略游戏！

游戏已经开发了大约10个月了，将在2004年上市。不过和现在流行的大多数即时战略游戏都有好几方不一样，游戏里只有邪恶和正义两方。游戏的兵种看起来还不错，根据已有的设计图，有矮人、暗黑骑士，还有一种能变成熊的兵种（难道是德鲁依？）。根据游戏的制作人Marcus Lindblom的说法，游戏不打算制作成核心玩家才会喜欢的即时战略游戏，他希望即时战略迷和魔戒迷都能喜欢这个游戏。处于这个考虑，制作公司可能会采用自适应的难度。游戏可能会根据玩家的表现，比如建造建筑的速度。除此之外，游戏还算是比较传统的即时战略游戏。







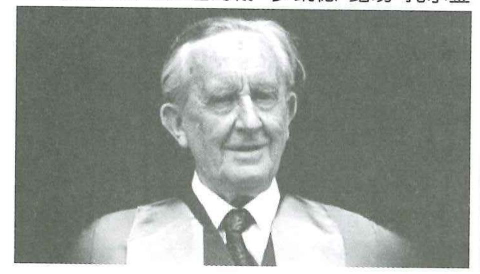
游戏的每个单位都有经验值的设定，而且都是基于托尔金小说里的人物设定的——即使小说只提一下。不过，游戏里的关卡的设定和小说是有一些差异的。当然了，游戏也会支持多人对战。

## 四、指环王诞生的历史和其他

### 之一：坎坷的人生经历造就传奇般的作品

### 记《指环王》作者托尔金的一生

指环王作者全名约翰·罗纳德·路易·托尔金



(John Ronald Reuel Tolkien)，在1892年1月3日出生于南非的一座小城市布隆方丹(Bloemfontein)。托尔金的父亲亚瑟(Arthur Reuel Tolkien)是一名银行职员，母亲名叫梅布尔(Mabel Suffield)。他的父母在他出生后不久就搬回了英国，父亲在1896年2月15日去世，母亲成为了托尔金的启蒙教师，激发了他对于语言的兴趣。不幸的是，他的母亲在1904年10月15日死于糖尿病引起的并发症。托尔金从12岁就成了孤儿，可见他的童年生活的非常艰苦。

当托尔金16岁时，结识了19岁的伊迪丝·布拉顿(Edith Bratt)，但是伊迪丝的父亲却不允许两人交往，直到3年后，托尔金才能和伊迪丝继续交往，并且于1916年3月22日完婚。他后来进入了伯明翰的爱德华国王学校，在那里他认识了一些好朋友，并和他们一起成立一个读书会。托尔金于1911年进入牛津大学学习英国语言和文学。

托尔金在第一次世界大战时在西部前线服役，但是染上了"五月热"，回到了英格兰。但他的大部分朋友都在战斗中阵亡了，相信这对于他的创作有很大影响，有很多人说指环王的主题就是"死亡"。由于不能从疾病中恢复过来，托尔金就一直留在了英国，他曾在很多兵营服役，最后被提升为陆军中尉。而托尔金对于中土世界的构造，基本上在军营时代就开始了。托尔金和伊迪丝的第一个儿子约翰(John)出生在1917年11月16日。

战争之后，托尔金获得了新英语字典的助理编纂的工作。他的另两个儿子迈克尔(Michael)和克里斯多佛(Christopher)分别于1920年、1924年出生。1925年，托尔金获得了牛津的盎格鲁萨克逊语的教授职位，后来在1945年转为英国语言和文学教授。他在1959年退休。托尔金的最后一个孩子——女儿普里西拉(Priscilla)，出生于1929年。

指环王的前传：《霍比特人》，其实是一部针对于小读者的故事，在1937年发行，关于这部小说的问世，还有一个有趣的传说。据说，托尔金在批改学生的试卷时，觉得无聊，就随手写下了"在一个洞里，住着一个霍比特人。"这成为了《霍比特人》的开端。小说问世后，立即获得了成功。有人就鼓励托尔金写续集。于是托尔金就坐下来，开始构思一个发生在中土世界的故事，指环王系列则在1954至1955年分成三部出版。三部曲出版后，对于指环王有了很多解读，比如有人说指环王是对二战的影涉，有人说魔戒影射着核能，但是托尔金个人对于这些解读都很反感。做为语言学教授，他一直都在追求创作出自己的语言，从而创作出自己的创世神话，来填补英国没有创世神话的空缺。而指环王系列，只是发生在他构思的神话世界：中土上的一段故事。

1969年，托尔金和伊迪丝搬到了伯恩茅斯。1971年11月22日，伊迪丝去世。托尔金回到了牛津，在1973年9月2日去世。两人被安葬在牛津北部郊区的公墓。

### 之二：全新演绎不朽的经典

### 记《指环王》系列电影导演彼得·杰克逊和其工作组

近年来《指环王》风潮在全球兴起，电影作品有着举足轻重的功劳，就连游戏大多数都是改编自电影版本。特别是动用巨资来拍摄的"魔戒三部曲"，则力求以当今的最棒特技效果来表现指环王神奇的世界。三部电影的预算总共是2.7亿美元，电影全部在新西兰完成，这是由于新西兰的物价较低，所以实际上如果在别的地方拍，预算将远远超过这个数字。电影由由New Line Cinema和ThreeFootSix合作推出。

值得一提的是WETA工作室，片中出现的一切东西：盔甲，武器，特殊化妆，缩小模型等等等等都是这个工作室的杰作。据说三部曲中WETA工作室共制作了1200件盔甲，2000件武器，68个模型，12种怪物。导演彼得·杰克逊喜欢用模型进行拍摄，其中有很多模型做的很大，有些有摄影棚那么高，比如精灵故乡Lothlorien的大树，有些有26英尺高，5英尺粗。



另外，电影用到的特技可算是数不胜数，而WETA数码则负责制作电影中的数码特效。这是导演Jackson组建的工作室，共有260人。电影中很多自然风光都经过了数码特效处理。还有，比如矮人的地下城等等场景，还有《指环王：双塔》里的Gollum，《指环王：护戒奇兵》中的大章鱼，就全部是电脑动画作出的。而电影中场面宏大的战争镜头，则采用了人工智能中的技术，将每一个战士设为一个智能体，然后将很多的智能体放在一起，这样，它们之间就能产生互动而不需要人工干预。这可以说是人工智能比较前沿的科技了。对于身材偏小的霍比特人，制作人采用了很多方式实现这个效果，比如让霍比特人的演员用膝盖走路，使用侏儒替身；或者将霍比特人的演员安排在较远的位置等等。可以说，为了达到原作要求的效果，电影制作人真是是绞尽了脑汁。

电影的拍摄周期可算非常固定：一年一部，如今已经摄制完成了《护戒奇兵》和《双塔》，第三部电影将在今年圣诞节前后问世，就让我们拭目以待吧。

指环王电影获得的奖项也是很多，共有：

**《指环王：护戒奇兵》：**

获得第74届奥斯卡的13项提名：最佳摄影，最佳视觉效果，最佳化妆，最佳电影配乐四项奖项。

**《指环王：双塔》：**

获得第75界奥斯卡的最佳视觉效果和最佳音效剪辑。

其他较小的奖项这里就不提了。不过很明显

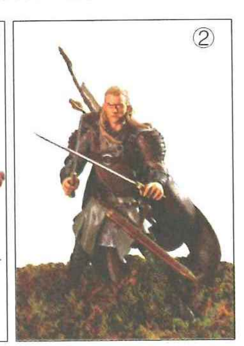


指环王电影并没有获得奥斯卡的主要奖项，很是遗憾。而指环王电影的票房收入则比较惊人，第一部已经获得了超过八亿六千万美元的票房，而第二部仅仅公影四个月，票房就轻易突破了五亿一千五百万美元！据说导演杰克逊要获得这三部电影10%的票房收入，所以，现在世界上又多了一个亿万富翁了！不过他还没有计划投拍指环王的前传《霍比特人》，不知以后会不会有这个打算。

## 之三、指环王的玩具

提到玩具，恐怕会勾起很多人童年的回忆吧，记得小的时候无论流行什么动画和漫画作品，街上一定会出现那些角色的玩具，很多小孩子都会围着看，能买起的则成为了众小孩的明星，现在随着年龄的增大和经济实力的增强，很多玩友开始收藏贵重的原装模型玩具，《指环王》也推出过很多玩具，这里选几个制作得最为精致和生动传神的人物模型，供各位玩友赏玩一番。









①主角亚拉冈，这气势怎么感觉有些像反面人物？
②精灵雷古拉斯，其人气已经超过主角，太帅啦！
③霍比特人弗多，很晓勇善战哦！
④大法师甘道夫，勇气与智慧的化身。

## 结　语

时间老人永远不会停止他矫健的步伐，由当初一部广受社会抨击的奇幻小说到近日风靡世界的庞大系列，《指环王》走过了将近一个世纪的时光，在不断的加工、完善的过程中，其中很多东西都成了今天奇幻文化中不成文的规定，这也正好验证了一个千古不变的真理——真正的艺术终会被人们所接受，本文所列举的一些《指环王》的作品，不过是整个指环王文化的小小一角而已，真正那种奇异多姿的世界观和博大精深的文化，以及勇敢、善良、正义的角色们演绎出的如史诗般壮丽的故事，还需要各位朋友自己才能深切体会。很快你就会发现，融入指环王的世界中，一切都变得那么广阔和精彩，正义和勇气之花会慢慢的在你心中绽放。

## 附录：《魔戒之王》背景中的诸神简介

（原作者：Darkmage）

（本文作者按：不知道有没有朋友对这篇文章感兴趣，据笔者的读后感来说，这是一篇相当具有深度的文章，其中涉及到很多神学、宗教的知识，有兴趣的朋友大可一读，相信必有收获，觉得看不懂的朋友也可忽略之，因为其并非主要内容。）

（原作者按：文中专有名词的翻译【 】代表台湾朱学恒在联经版《魔戒之王》2002年1月初版中的翻译，其它的人名是我按自己认为的发音翻译的，但是没有确切考证过，仅作参考。Valaquenta是Eldar【艾达，高等精灵】中流传的诸神叙述。因为原文中诸神名号繁多，本文只是简介，故不给出全部称谓，我也不敢说我是在翻译Valaquenta，只能说是将其主要内容提炼了部分，感兴趣的人可以自己查看相关书籍和网络资料。）

Eru：埃汝。在精灵语中称为伊卢瓦塔（Ilu-vatar）。他是太一、是初始、是至上神。从他的思想中诞生了亚尔诺（Ainur，单数：Ainu，诸神），又用秘火点燃了他们，他在诸神面前展示"宏乐"（the Great Music），使得诸神开始互相了解。他在太虚（the Void）中创造了球型的物体，那便是精灵所说的阿达，地球（Arda，the Earth），阿达中存在的世界就是埃（Ea）。然后他指给诸神们沉睡于群星间的伊卢瓦塔之子（Children of Iluvatar）——精灵和人类，并预言在世界末日，诸神和伊卢瓦塔之子一起在他的王座前第二次唱起完美的宏乐。埃上存在着三块大陆，最古老的是东方的Middle-Earth【中土】，较为年轻的是西方的Aman（亚曼，当诸神离开中土时，他们就定居在亚曼上），两块大陆间还曾经存在过Numenor【努曼诺尔】。

Ainur：亚尔诺，神圣者。他们分为主神瓦拉（Valar，单数：Vala）和次级神迈埃（Maiar，单数：Maia）。主神是世界之力，他们在洪荒之始来到阿达，为伊卢瓦塔之子的苏醒营建万物，管理着阿达的一切。次级神则是他们的助手和仆从。亚尔诺的力量和他们的爱都倾注于世界之中。

Valar：【瓦拉】

主神能以各种形体出现，形体之于他们就象衣裳之于我们一样，但是他们一般都以男神或者女神的形象出现在我们面前。以男神出现的七位是：Manwe, Ulmo, Aule, Orome, Mandos, Lorien和Tulkas。以女神出现的七位是：Varda，Yavanna, Nienna, Este, Vaire, Vana,和Nessa。另一位曾经位列瓦拉之席的Melkor【马尔寇】，因为作恶多端，已经不再被计入瓦拉神的行列，他的名字在中土也成为禁忌。

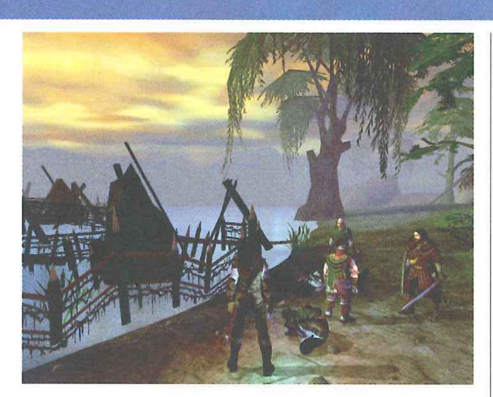
Manwe：曼威，他乃是初君，是众神之王。他有一头白发和天空般湛蓝的眼睛，经常身着蓝袍，诸神中惟有他最得伊卢瓦塔的精髓。和他诞生于同一思想中的是他的兄弟马尔寇。曼威是大气的主宰，掌管着风和云以及大气中的所有领地，控制着阿达的天候。他的另一个常用名字是苏黎墨（Sulimo），呼吸者。他的目光可以穿透迷雾，怒气可以唤来猛烈的风暴。他的配偶是Varda【瓦尔达】。在亚曼上有座抵挡马尔寇攻击的圣山派罗瑞，峻岭的颠峰是积雪永冻的高洁之峰塔尼奎提尔，建造在峰顶的巨塔欧罗西（Pelori，Taniquetil，Oiolosse）是世界的至高点，存放着曼威的蓝宝石王座。

Varda：瓦尔达，星辰之后。她曾经点亮了中土世界上南北两盏长明灯，照亮了大地的每个角落，那时被誉为"阿达之春"。她了解世界上发生的所有事情，在她的脸庞上仍留有众神之父的光辉，精灵和人类的语言中都用最美丽的言辞来盛赞她无与伦比的容貌。她在精灵中最受敬爱，当他们呼唤"Elbereth，Gilthoniel！"【伊尔碧绿丝，姬尔松耐尔！——星辰之后，点亮星辰者！】的时候仍会得到她的响应，驱挡邪恶和黑暗，她也是马尔寇最痛恨、最畏惧的神祇。当她和曼威在一起的时候，曼威的视线可以穿破黑暗，越过大海，看见一切事物，而瓦尔达也能从四面八方听到所有声音。

Ulmo：奥默，水之王。他没有配偶，独自居住在大洋深处。他的权威仅次于曼威，在诸神前往亚曼之前，奥默是曼威最亲密的朋友。但他不太参加诸神的会议，因为他时时关照着整个阿达，永不停息。他很少踏上陆地，通常不以其它神灵习惯的那样出现在伊卢瓦塔之子的面前。一旦伊卢瓦塔之子触怒了他，将会遭到可怕的报复，海之王披盔挂甲，掀起的巨浪能把绿地吞入阴影之中。曼威的喇叭声音洪亮，奥默的嗓音却如同大海般低沉，幽深得如同只有他见过的汪洋深处。但是奥默仍旧爱这精灵和人类，即使他们触犯了瓦拉，他也从未弃他们。他的号角是用雪白的贝壳做成的奥卢姆尔（Ulumuri），凡是听过它们声音的人都会渴望大海，永远不能忘记奥卢姆尔的音乐。据说伊卢瓦塔的音乐还回荡在大洋之中，精灵们最能聆听这种歌声。而奥默的低语对中土的人们来说只是细微的水声，不过精灵认为奥默存在于世界的血管里，海洋、湖泊、大河、喷泉和泉水中都有他的身影，除非曼威阻止，不然奥默能知道所有发生的事情。

Aule：【奥力】，大地之王。他的全能仅次于奥默。他和曼威、奥默最早来到阿达，阿达上的地形和固体材料都是他的杰作。他热爱技术，是所有手工艺的鼻祖，从大地深处埋藏的宝石到手中灿烂的澄金都是属于他的。他也创造了矮人，Noldor【诺多精灵】曾经向他学习了很多工艺，所以精灵和矮人的关系曾经一度非常融洽。马尔寇非常嫉妒奥力，因为他在能力和思想上都同马尔寇接近，故而马尔寇毁去了奥力的许多成就，但是对新事物的创造激情使得奥力不久便从哀伤和虚弱中重新崛起。奥力始终对伊卢瓦塔保持忠诚，也不眼红别人的作品。而马尔寇把力量都浪费在嫉妒和仇恨中，最终一无所成。奥力的配偶是Yavanna（雅梵娜）。

Yavanna：雅梵娜，丰产女神。她热爱世界上生长的所有动植物，在她的头脑中有数不尽的生命形态。在女神中对她的敬意仅次于瓦尔达。她的形



象是位高大的绿衣女子，但她也有很多其它的外表，有时人们看到她仿佛是苍穹下屹立的大树，头顶的树冠上托起太阳，枝干上生长着绿色的果实，金色的水珠不断滋润着干枯的大地，但其根部却深扎于奥默的水里，曼威之风吹拂着她的叶子。当诸神定居亚曼后，从她的歌声中生长起两株神木，一棵上银色露水永不雕落，另一棵上黄色花朵甭甭皇皇，轮流照亮诸神的殿堂。

Feanturi：费恩图瑞，灵魂主宰。他们是曼多思和罗瑞安（Mandos、Lorien），但其实那只是他们的宫殿和居住地的称呼，他们真正的名字是纳默和伊默（Namo、Irmo）

Namo：纳默是兄长，曼多思位于诸神住地Valinor【瓦林诺】的西边。他是命运之主，死亡世界的仲裁者，能够召唤被残害而死的人的灵魂，永远看守着死者之家。他不会忘记任何事情，保护着一切灵魂直到时间的尽头。没有他的允许，灵魂不能离开曼多思厅堂。他还能预见伊卢瓦塔允许诸神知道的未来。他的配偶是瓦瑞（Vaire）。

Vaire：瓦瑞，纺织女神。她把一切发生过的事情纺进她的历史画布之网，挂在曼多思的墙壁上，让它们如同年代一样宽广。

Irmo：伊默，视觉和梦境的主宰。他抚平灵魂的伤痛，深知灵魂中的潜藏的基本动力，和他的主宰命运终结的哥哥不同，他唤起灵魂中的希望和期待。伊默温文尔雅，经常考虑别人的幸福。他在亚曼的花园罗瑞安（注，中土 Galadriel 所居住的森林与此同名）静谧安详，奇木异香，犹如月光下的树林，是世界上最美丽的地方，里面游荡着许多灵体。他的配偶是高挑温柔的艾丝提（Este）。

Este：艾丝提，医疗女神。她身着灰衣，是肉体伤痛和虚弱的治愈者，休憩是她的馈赠。她守护着活者，给身体和灵魂带来复兴。白天，她并不外出，而是沉睡在罗瑞安中浓荫覆盖的湖心岛上。瓦拉经常光顾罗瑞安，在这里卸下管理阿达的重担。

Nienna：妮娜，良知女神。她是纳默的妹妹，伊默的姐姐，权威胜于艾丝提。她一人独居，很少出入众神居住的 Valimar【瓦力马，建在瓦林诺中的城市】，而时常去靠近她居所的曼多思殿堂。她的心中满怀忧伤，为惨遭马尔寇蹂躏的世界和涂炭的生灵哭泣。她的悲哀深重，使得众神之父的音乐在她的口中也成为挽歌，但她并不为自己或者同情她的人啜泣，她的心中仍旧保有对未来的希望。当她来到曼多思的时候，其中的灵魂也会向她哭喊，因为她为灵魂带来了化悲伤为智能的力量。从她的居所的窗户向外望去，可以看见世界的壁墙。

Tulkas：图卡斯，也称为 Astaldo，勇者。他是瓦拉的斗士，力大无穷，创下赫赫战功，在腕力和角斗中无人能敌。他最后一个来到阿达，辅助叙述瓦拉击败了马尔寇。他没有坐骑。一直是徒步行走，拥有不竭的体力。他的头发和胡子都是金色的，肤色红润，也不使用双手以外的任何武器。他不太在意过去未来这样玄乎的事情，虽然不是个好参谋，却是位忠心耿耿的骠悍朋友。他的配偶是奈莎（Nessa）。

Nessa：奈莎，欢乐和庆典的女神。她是 Orome【欧罗米】的姐妹。鹿是她最爱的动物，她经常跟它们一起在野外奔跑，她快如离弦之箭，风从她的发际掠过，只有图卡斯和欧罗米能知道她的所在。她是欢乐的女神，爱笑，爱跳舞，经常在瓦力马的永绿的草地上起舞。

Orome：欧罗米，骑神、荒野之神。他和图卡斯一样强壮，但发怒的时候比图卡斯更加可怕。图卡斯经常大笑，即使在精灵苏醒之前，瓦拉对马尔寇的战斗中他也笑声不止，而欧罗米的怒火骇人。欧罗米热爱中土的每寸土地，他是最后一个依依不舍告别中土的神灵，后来还经常造访他居住过的山岭、森林和平原，追击野外的妖魔和堕落的兽类，是苏醒的精灵们遇到的第一位神祇。他是马匹和猎犬的主人，又因为他喜爱树林，他也被称为 Aldaron，辛达语为 Tauron，意思是丛林之王。欧罗米的宝驹奈哈（Nahar）迅如疾风，在白昼中象雪一样洁白，在夜色中散发着银光。他还拥有一枚神奇的号角瓦拉罗玛（Valaroma），其声音犹如旭日东升，响彻云霄。他的配偶是 Vana（瓦娜）。

Vana：瓦娜，青春女神。她是雅梵娜的妹妹，生性活泼难驯，如同生命之春。她代表着新生和重生，拥有如火的天性和充满感情的歌喉，能够唤起听众心底对年轻时代的回忆。她热爱花朵和鸟儿，当她路过的时候，鸟儿会用歌声迎接她的到来，花朵会偷偷一瞥她惊人的美貌，不论白天黑夜，花朵都会在她的注视下绽开。瓦娜的本质让她喜爱明亮的光线和色彩，尤其是金色，在她的花园里有位美丽的次级神爱瑞恩(Arien)替她照料花朵，直到后来爱瑞恩被委派去指引太阳的航线。

在所有主神中有九位最受尊敬，权力最大，但是有一位已经除名，剩下的便是阿达的至尊者（Aratar，the High Ones of Arda）：曼威、瓦尔达、奥默、雅梵娜、奥力、曼多思、妮娜和欧罗米。

Maiar：次级神是主神的仆从和助手，他们的确切人数对艾达精灵来说仍不清楚，而在中土世界上更拥有许多不同的名号，不过他们很少以有形的体态出现在伊卢瓦塔之子的面前。

在远古(the Elder Days)时期，瓦林诺的次级神中最有名的是瓦尔达的侍女伊玛瑞（Ilmare）和曼威的旗手兼使者伊欧威（Eonwe），他双手的臂力在阿达中无人可以企及。爱瑞恩是太阳的指引者，背着银弓的猎户提力恩（Tilion）是月亮的负载者，他曾经是欧罗米的下属，现在指引着神木中银色树上最后的花朵。然而在伊卢瓦塔之子的心中最知名的次级神是傲西和尤恩（Osse and Uinen）。

傲西乃是水神奥默的下属，他掌管着中土西方的海洋。他热爱海岛、沙滩和曼威之风，他能掀起风暴，在浪涛中傲笑，他的配偶是尤恩，海之后。尤恩的长发铺撒在天空下所有的水字段里，喜爱咸水中的一切生物和海草。水手们经常企求她的庇佑，因为只有她可以平息傲西的狂怒，努曼诺尔人长期生活在她的保护下，将她和主神一样崇拜。

马尔寇不能征服海洋，因此他嫉恨大海。他曾经想拉拢傲西，许给他和奥默一样的权力，因此傲西用海水吞没大地，但在奥力的请求下，尤恩说服了傲西，重新效忠奥默。不过傲西依旧会在没有奥默的命令下我行我素，所以尽管人们会热爱他，但是并不信任他。

Melian【美丽安】是瓦娜和艾丝提的侍女，负责照看伊默园中的花卉和树木。她曾经去过中土，爱上了泰勒瑞（Teleri，海精灵）精灵王之一的爱尔维 (Elwe)，他们在中土建立了自己的国度 Doriath【多瑞亚斯】。至今流传着关于他们的歌谣。

次级神中最睿智的是 Olorin【欧络因】，他也居住在罗瑞安，但他经常拜访良知女神妮娜的住处，并在那里学会了怜悯和忍耐。尽管他喜爱精灵，但是却从不在他们面前显出真形，只是化做普通精灵的摸样行走在他们之中，暗暗给他们带去明亮的目光和顿悟的智能。他是所有伊卢瓦塔之子的朋友，同情他们的悲苦，那些听从他的人会从绝望中醒来，拂去黑暗的阴影。他也被称为米斯兰达和甘道夫。



另一位有名的次级神是卡鲁墨，他曾是奥力的仆人，精灵们也称他为 Curunir，意思是"巧能之人"，他后来也被称为萨鲁曼。

魔王：一共有两位魔王，一位是天魔王马尔寇，他诞生于权能中，却被剥夺了瓦拉的称号。诺多精灵受他毒害最深（诺多的费诺王子打造了三枚精灵之钻，成为了日后和马尔寇大战的导火线），他的名字永远不会被他们提起。诺多称他为 Morgoth【魔苟斯】，意思是世界的黑暗魔寇。他和曼威是兄弟，至上神伊卢瓦塔给了他同等的智能和力量，但是他一心要篡夺王位，残暴地统治他人，他巧言令色、毫无同情之心，最终将力量浪费在毁灭和徒劳上，堕落于黑暗之中。他的黑影和邪恶的走狗一度笼罩整个阿达，带来无穷的痛苦和恐惧，即使对自己的仆从也心狠手辣。尽管后来主神夺回了大多数领地，但在冥冥中仍旧潜伏着他的同盟者，其中最令人害怕的是次级神瓦拉罗卡 (Valaraukar),中土的人们称之为 Balrog【炎魔】。

在马尔寇的仆人中最具威名的是 Sauron【索伦】，艾达人也称为残酷者苟煞（Gorthaur the Cruel）。他起初是工艺之神奥力的仆人，日后取代了黑暗之君，手段并不比其主子逊色。但最终化作和魔苟斯一样的黑影，带着他充满怨毒的鬼魂消失于太虚之中。




# 新选组记事～御陵卫士的兴亡




伊东甲子太郎，天保六年生于常陆，本姓铃木，名武明，其父是为志筑本堂藩的乡目付，伊东是家中的长子，幼年父亲得罪了藩家老而被流放，伊东只能寄住在祖母方的樱井家，和弟弟铃木三树三郎一齐在当地的寺子屋接受教育。稍长师从水户金子健四郎学神道无念流，后又入北辰一刀流伊东精一的道场习武。师父死后他受遗命做了伊东家的婿养子继承伊东家名。改姓伊东而成为道场的若先生。他是长于文武两道的武人，工于和歌，有《残置言之叶草》一卷存世。因为其家乡在常州，自然在思想上受国学和后期水户学相当大的影响，在政治立场上不可避免地成为激进的尊王论者，性格正直温厚。没有照片遗世，从画像上看，确是身长肤白的伟丈夫。

元治元年十月五日，禁门之变结束两个月左右，前尾张藩主德川庆胜被正式定为征长总督，朝廷欲以将军家茂上京亲征，京都守护职，会津藩主松平容保遂命近藤勇以陪臣身份江户参府，将情势达于幕阁。两个月前藤堂平助受近藤勇的内命——“西国浪人风气柔情不足用，当征东国之同志来京共事”而先行出发。藤堂第一个想到的就是旧友伊东。

然而藤堂自己为什么会做出这个选择，是有自己的算盘的。




新选组虽是佐幕派第一等的武斗集团。但是这并不代表队士个个都持佐幕思想，不少队士入队的理由不过是为了维持京都治安——换言之就是剿除使睿虑不安的逆贼罢了。不管怎么讲还是为了勤王，对于佐幕他们市毫没有兴趣，更对近藤的佐幕倾向大为不满，再加上对近藤土方专权的嫉恨，想搞倒二人的队士大有人在。藤堂平助宜虎就是其中一个人。

藤堂是近藤试卫馆时代的旧部，从名字上看似乎和伊势津藩的藤堂氏有关系，事实的确有藩主藤堂和泉守落胤的说法（杂话，如果这个是真的话，他祖宗藤堂高虎是换了七个主君的无节义名人，幕末伏见鸟羽之战的时候藤堂藩兵也背弃德川家历代的厚恩倒戈相向，再看看平助自己的所作所为，可见藤堂家整个是一无情义无节操的无赖家族）。他文久三年随众上洛以来参加了新选历次的大活动，是近藤勇手下重臣之一。

他一见伊东就张开如簧之舌极力劝诱老朋友入队，什么好男儿当到京都去干一番勤王大业啦，新选表面虽是佐幕派，其实是在背后剪除朝廷怨敌的尊王组织啦，说的伊东心花怒放，最后点出正题：“近来见近藤的态度，他一心作为德川家的爪牙而奔走，全无勤王之意，我想除掉近藤拥立贵殿为队长，将当组改建成纯粹的勤王组织。”

伊东同藤堂一拍即合，九月近藤来江户，他又与近藤讨论尊攘之事，并同同志筱原泰之进，弟弟铃木三树三郎等商量此事，终于决定上洛，同时入组的还有加纳道之助，服部武雄，佐野七五三之介，内海次郎，中岛登（随便一提，这个中岛后来倒是跟着新选主力转战奥羽箱馆，最后活到了明治时代，为纪念新选组死去的队士们而作画象留世，现存28张）等人。十月十五日，伊东等二十八名新参队士从江户出发，伊东于此时正式将通称改为甲子太郎。于十一月初抵洛。

此时，伊东在江户的妻子听说新选组的种种暴行，大惊，心知夫君徜若参加这种组织，定将性命不保。急忙以“母病危速归”的理由将伊东召回江户，伊东一回来，却见高堂好好的，问于妻子，妻子具以实告。伊东勃然大怒：“我这次上京是为了报国，早已不计身命，你为自己的私情捏造这种消息骗我回来，真是不贤之至，我还要你何用。”于是当即表明和妻子脱离关系而回京了。

也许从伊东入队的那一刻起，他人生的悲剧就开始了吧。

第二年庆应元年在山南敬助自决后，新选组进行了大改编。

总长：近藤勇

副长：土方岁三

参谋：伊东甲子太郎

组长（依次为一到十番，一组辖平队士十人）

| | | |
|---|---|---|
| 冲田总司 | 永仓新八 | 斋藤 一 |
| 松原忠司 | 武田观柳斋 | 井上源三郎 |
| 谷 三十郎 | 藤堂平助 | 铃木三树三郎 |
| 原田 左之助 | | |

让我们再把眼光放到幕府二次征长前夕。

高杉晋作驱逐保守派夺回藩政后大力扩组军备，引起幕府的猜疑，庆应元年十一月，幕府大目付永井尚志下长查问，近藤勇改名近藤内藏介，同伊东甲子太郎，山崎丞，前田一郎，芦谷升，新井忠雄，尾形俊太郎，服部武雄八人随永井下长。庆应二年五月，近藤，伊东等人再从小笠原长行下长讯问。




随幕府讯问使下长的伊东甲子太郎，亲眼目睹了幕府的衰颓无能，更兼他和长州尊王派的思想发生共鸣，从而对坚持佐幕路线的近藤越发反感。庆应二年长州之行，伊东和筱原泰之进与近藤，尾形俊太郎等分别行动。他和小笠原长行和同行诸人面谈，主张对长宽典。近藤等在三月十二日先行回京，而伊东直到二十七日才回到京都，在路中多和筱原泰之进谈论幕府的恶政，坚定了自己尊王的政治立场。

庆应二年初夏，第二次长州征伐爆发，幕军在士气高涨，装备先进的长军反攻下节节败退。七月二十日，年方花季的将军德川家茂病死大坂。

家茂在幕末混迷的政局中为打开难局努力奔走，的确是位聪明之主，但是艰险的局势对于年仅二十一岁的他来说，实在过于沉重了……

家茂在嘉永安政期将军继嗣活动中的对手一桥庆喜继任为十五代将军。八月末在朝廷的调停下幕长战停火，幕府在二次征长中全面失败，威风扫地。

伊东甲子太郎见此良机，立即准备早日从新选组分裂脱离，以便贯彻自己的勤王大志。

他通过萨摩内奸富川弥十郎会见大久保一藏（利通），暗结萨摩，以便举事。




庆应二年九月二十六日，在三条大桥制札事件后不久，伊东会同筱原泰之进会见近藤，向近藤提出自己带队分离新选组，结成孝明天皇御陵卫士，以便接近萨长尊王派探听其内情的提案，近藤知道伊东想搞什么鬼，坚决不同意。次日，不死心的伊东再同近藤会谈是事，二人各执己见互不相让。正如筱原泰之进在日记中言：“二人（近藤土方）终不知德川迟早倒台，更不解勤王之趣意。”最后，近藤还是同意了伊东的提案。

此后，伊东为脱队事求得尊王派同志的理解，

离开京都下九州，连会真木外记，水野溪云斋等人。解除了自己的嫌疑，为以后共事作好准备。

第二年庆应三年三月十日，伊东一党在泉涌寺塔头戒光寺长老湛然法师的努力下，就任禁里御陵卫士。就属山陵奉行户田大和守，先屯五条大桥附近的长圆寺。三月十一日伊东和新井忠雄从九州回京，二日后再会近藤谈分离事，近藤知道伊东去向已决，没有阻拦。十五日就分离事同京都町奉行大久保主膳，会津藩公用人野村利三郎会谈，得到确认，六月八日伊东一党移屯东山高台寺月真院。故他们又被称为高台寺党。

至此，伊东甲子太郎彻底走向了近藤土方一派的对立面。

其名单如下：

| | | |
|---|---|---|
| 伊东甲子太郎 | 铃木三树三郎 | 筱原泰之进 |
| 服部武雄 | 新井忠雄 | 藤堂平助 |
| 阿部十郎 | 加纳道之助 | 清原清 |
| 富山弥兵卫 | 桥本皆助 | 毛内监物 |
| 中西升 | 内海次郎 | 斋藤一 |

庆应三年六月十日，幕府正式将近藤以下的队士编入幕府见回组，近藤为见回组与头格，土方为肝煎格，冲田总司以下副长助勤六人为见回组格，调役六人为见回组并，拔为幕臣。使队士中反对佐幕路线者非常不满。茨木司就是其中一人。

彼见为平队士，参加了三条大桥高札事件（征长失败后，幕府立下三条大桥旁书有长州罪行的木牌多次被志士拔掉扔下河去，新选组受命监视，于庆应二年九月十一日同正在拔牌的土佐浪人藤崎吉五郎、松岛和助、宫川助五郎、泽田甚兵卫、安藤谦治、冈山 六、早川安太郎、中山谦太郎八人发生打斗，杀一人，缚一人），和原田左之助连手斩杀了土州方的藤崎吉五郎。他不满于近藤的佐幕政策，和佐野七五三之助，中村五郎，富川十郎，高野良右卫门，松本俊藏，同主税，小幡胜之进，町田克见，中村三弥等人朋比结党，准备同伊东联合，伊东认为现在不宜轻举妄动，茨木不听。六月十三日，茨木赴会津藩邸，称自己志在勤王，不仕二主，乞请脱队，近藤接报后，认为是伊东奸计，坚决反对茨木脱队。当夜茨木外宿一晚，次十四日通过西村兼文（西本愿寺寺务武士，《壬生浪士始末记》作者）会见了伊东。伊东力言不可再赴会津藩邸，认为茨木现在处境相当危险，应该及早隐遁避祸，以待时机，茨木不听。上午十时，茨木十人再赴会津邸，会津将茨木，佐野，富川，中村五郎地名首谋独居一室，告以公用人诹访常吉不在，等公用人回来了再处理是事，茨木一直等到傍晚，新选组在人号"斩人的锹次郎"的强手大石锹次郎带领下急袭守护职邸，杀死茨木四人，对外说是因为会津侯诚恳劝说之下大感愧疚，于士道之故自裁。


斋藤一

另外，近藤在高台寺党内也埋伏下了内应，他就是播磨明石浪人斋藤一。

此人大家都可能比较熟悉（某部漫画之故嘛，活活），早年经历不明，第一次编成的时候任副长助勤，第二次编成任三番队长。戊辰战争时改名山口次郎，同土方岁三一起参加了会津母成峠攻防战，后来土方同大鸟圭介，松平定敬等人撤离会津以后，斋藤作为会津残余队士的指挥官活跃于若松城守城战中，从新选的结成到灭亡为止一直是队内的重要干部。

伊东在分裂之后积极进行讨幕准备工作，连下镇西，中国，浓尾各地联络同志，藤堂平助和浓州无赖水野弥太郎约定如若举事则水野提供农兵。当然，伊东的一系列举动都通过斋藤泄露给了近藤，而伊东对此一点也不知道。斋藤还向伊东提出以自己化装乞丐暗杀近藤的建议，伊东深以为然。命斋藤决行此事，斋藤化装成乞丐面会近藤，近藤和土方，冲田一起听取了斋藤的报告。土方立时大怒："我要在月真院的里山架起大炮，门口布上小铳队，一口气端掉这些家伙！"

近藤浅浅一笑，制住了土方"对付这些鼠辈何必如此，我自有手段将他们一网打尽。"


冲田总司

十一月十五日，伊东和藤堂会见了寄住在京都河原町通近江屋的坂本龙马，中冈慎太郎，告以幕府可能对他们不利的消息。但是二人没有听从伊东的忠告。当夜，近江屋事件发生，二人倒在血泊中。当时暗杀者在现场留下了刀鞘，伊东称是原田左之助之物。十九日大久保利通致信岩仓具视，提到坂本事时说："近日京师暴动候由，第一近（藤）勇所为察申侯也。"

据旧队士结城无二三的回忆，十四日近藤曾经紧急召集队士议事，他从原田左之助那里听说近藤要暗杀坂本。旧会津藩士永冈清治则回忆当天他和父亲权之助，亲戚山本觉马将三善长道作刀交给近藤，当晚回去时在油小路遇见两名同僚，在他们那里听说了近藤要杀坂本，中冈的消息。

后来近藤在流山阵中被捕，就是因为土佐方面的人认定近藤是杀害坂本的元凶，极力主张处死近藤，以至近藤被斩于板桥。

但是明治二年箱馆战争结束后，据旧见回组员，旧幕军冲锋队副队长今井信郎所言，真正的凶手是见回组组长，小太刀的达人佐佐木支三郎，今井和渡边吉太郎，桂隼之助等七人参与了这次暗杀行动。虽然如此，笔者认为坂本的死决不那么简单，如加以探讨考证是很有意思的，限于主题篇幅，这里不再展开研究。

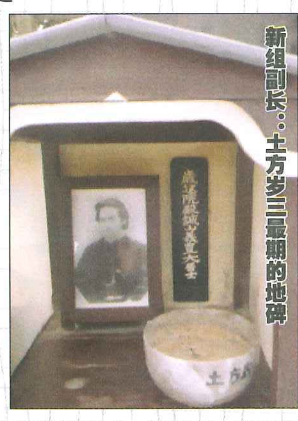
十一月十八日，近藤将伊东招到自己的休息所，据说先前伊东曾经以向长州派间谍的费用为理由向近藤借钱，近藤以付钱为理由请伊东来取。

两天前，斋藤一偷了伊东抽屉里的五十两金，一去不归，原泰之进和服部武雄劝谏伊东道：

"斋藤在两天前拿了钱就逃走了，足见他是近藤的奸细，今天近藤是不是有阴谋还不知道，所以请您慎重行事。"

伊东笑了笑，没有把他们的话放在心上，大步流星地出了屯所门。

近藤在休息所大摆酒席，土方岁三，山崎丞，原田左之助等一一出席，伊东毫无顾忌地同近藤等欢宴，一直到半夜十点，伊东不胜酒力告归。呵呵，光明正大，心地单纯善良大概是伊东先生的性格魅力吧。但是……


新组副长：土方岁三最期的地碑

这顿酒席，大概就是近藤看在昔日队友的面子上给伊东开的临行酒吧。

伊东从东走入木津屋桥通，道南侧是以前火灾留下的残墙断壁。近藤乃暗伏杀手于其中。待伊东一近，早就准备好的大石锹次郎从墙缝里一枪刺出，刺穿了伊东的肩膀。

另一队士胜藏拔刀而出，一刀把伊东斩成重伤，伊东强忍剧痛，拔出爱刀志津兼氏，将胜藏斩倒。

伊东气息奄奄地走到了油小路本光寺门前，五六名杀手持刀迫近，伊东知难免一死，乃高呼："奸贼！"被乱刀斩杀，年三十三。

不久，二三个油小路的住民敲开了御陵卫士屯所大门。

"伊东先生和土佐藩的人吵了起来，暴徒将先生斩伤，他们一共有五六个人，先生的脚被暴徒斩伤了，他让你们赶快用驾笼把他抬回来。"

高台寺党的党徒们面面相觑，心知伊东是遭了近藤的暗算，此时，铃木三树三郎起来说道："我一个人去就可以了，万一我遭了毒手，请诸君日后一定替我报仇。"

服部武雄显然不同意：

"对方是新选组，怎么可以这样大意？"

争论到最后，筱原泰之进说："此战敌众我寡，如果穿着甲胄战死在路上，后人一定回以为我们胆小，就穿着普通衣服过去就可以了。"

大家一致赞同筱原的意见，于是命人准备驾笼，原泰之进同铃木，服部，加纳，毛内，藤堂和富山弥兵卫急赴出事地点。

另外一方面，近藤接到伊东已死的报告后，立即命令永仓新八和原田左之助带队士二十人埋伏在油小路。准备伏击伊东的残党。

永仓等人一一就位，不久，只见淡淡的月光下，一束灯光照在伊东的尸体上。

来者是伊东生前相好的艺妓，轮违屋的花香太夫，她见伊东已死，不禁大惊："啊！伊东先生，已经……"

她感到五内俱裂，哭着跑了回去，永仓乃道于原田："这一定是伊东的人派来探风声的，不要大意。"

果然不久铃木七人抬着驾笼跑了过来，一见伊东已经死了，只能一边叹气，一边把尸体放进驾笼。这时，加纳觉得苗头不对，急忙大叫："小心，有

敌人！”

话音刚落，永仓等人拔刀杀出，藤堂第一个应战，服部，毛内背门柱应敌，筱原泰之进和富山对付东边的敌人，铃木和加纳对付西边的敌人。藤堂被敌人包围，此时永仓新八赶到，原来近藤没有忘记当年试卫馆的旧情，特地让永仓放他一马。但是队士三浦常三郎从背后追来，背斩藤堂一刀，藤堂转身斩伤三浦，终于力尽讨死。毛内被乱刀斩杀。服部武雄挥动长剑，力伤数人，终被斩杀。加纳，铃木，富山杀出重围，藏在萨摩藩邸，筱原泰之进也几不能脱虎口。

伊东等四名死难者的尸体摆在大街上四天无人敢收，西村兼文找到近藤，谈起伊东的事，近藤猫哭耗子般地哀叹道：“下手的据说是土佐藩的家伙，这些违背士道的东西现在已经不知逃到那里去了。我和伊东君情同手足，不会置之不理。他们还有十来名同志，他们来谈以后，我会考虑这些事情的。”

十一月二十日，伊东等被害者被葬在佛光寺通西的一座净土宗寺院里，庆应四年三月改葬在泉涌寺的塔头戒光院。之后阿部十郎等残党虽然狙击过近藤并重伤之，但也成不了什么气候了。一个月后的庆应四年正月，鸟羽伏见战役爆发……至此，新选组正式踏上了解体和流亡的道路。

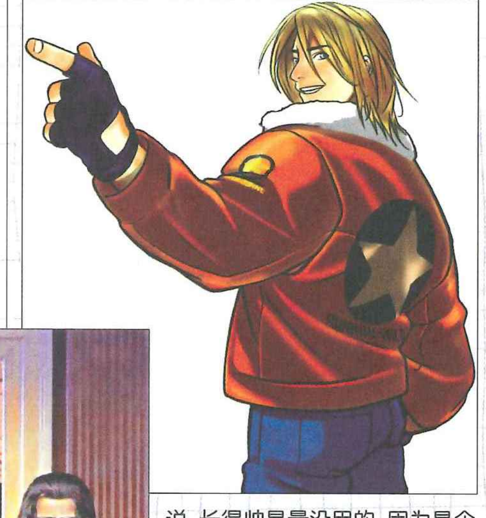

京都御所庭园小御所御池庭全景

# 鲍鱼与野果

## ——你一直在崇拜穷人吗？

一般来讲，格斗游戏中的某些角色只要是外表光鲜，招式帅气，再加上拥有鲜明的个性，都会成为 fans 们疯狂崇拜的偶像。大家都不会去注意他们是腰缠万贯或是食不裹腹，有钱人与穷得叮当响的人几乎没有什么区别，倒是一些相对穷困的人往往会拥有更多的拥趸，实在是令人费解呀。

若果是生活当中，我想大家不会乐意去跟一个衣衫终日褴褛，生活潦倒至极的人为伍吧，更不要说去崇拜了。这种人要夺得女性 fans 的芳心更是天方夜谭，只靠长得帅是不能当饭吃的呀（所以说，长得帅是最没用的，因为是个男人他就帅啊…最起码是很有个性吧…）。毕竟，武功方面再怎么成功，生活上还是会站在失败者的行列中的。






怎么？不可能？那就由角色们的背景引申开去，看一看他们都应该是怎么生活的吧。如果真的是那样，他们谁更值得崇拜……

类型：穷困潦倒

特征：一般拥有 xx 的达人或 xx 的传说等虚无飘渺的无用称号（就像天上的浮云一样…）；好像生命对他们来说就是用来修行的（或其他目的），而且美其名曰“宿命”；完全没有生活的概念，从不工作，身无常物，利用不为人知（或见不得人？）的方式维持生计；以四处漂泊为己任，整天除了闲逛就是打架，生活中应该是典型的二流子或者流浪汉。但惊人的巧合是几乎这类角色身边总会有那么一个有钱的主，而且关系还都是非同一般（厂商也知道这种人不好混啊…）。不过不能不承认，在长期的苦难生活磨练下，个个都可以算是打架斗殴的好手。

例一：隆（Ryu）

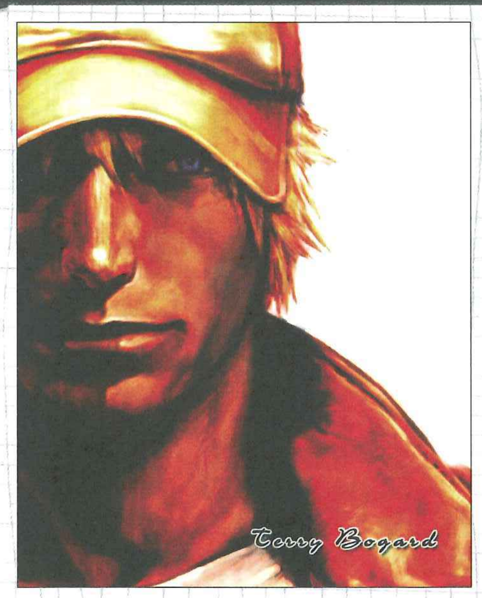


这类人中的典型，格斗游戏的开国元老，同时也是流浪汉之流的鼻祖与典范（流浪汉做的那么成功可真是让人佩服啊）。隆在玩家的心目中一直可以算是不败的传说，号称孤高的求道者。这完全归功于隆始终很注意自己的公众形象：个性谦虚、上进、永不言败；为了显示自己是多么的精通空手道，不管什么场合总是一席白色道服…看！这就是破绽！因为整天挂着修行者的名头闷在深山之中搞什么修炼，连件象样的衣服对他来说也是奢侈品。就算是这件道服，很有可能也只是在出入公众场合的时候穿出来冲冲门面，所以几乎没有人见到他穿道服以外的形象。饮食起居方面应该更是一塌糊涂。吃的一般应该是山中的野果野菜之类的东东，不排除偶尔可以弄个野味什么的改善一下。他的头发…永远是那么乱蓬蓬的一个发型（赛亚人？怪不得战斗力那么强…）。还经常把因为没有地方住宿而导致的流浪称作旅行，估计这个的费用都是他利用驻如“男人之间的友谊”什么的类似借口从傻乎乎的 ken 那里骗来的吧？从各个方面看来，隆除了有着对格斗技巧的不懈追求以外，在生活上应该是一窍不通，事业上更是彻头彻尾的失败者，正是因为如此他才会成为传说中的男人?!

例二：特瑞·伯嘉德（Terry Bogard）



首先对泰瑞表示深切的同情，本来泰瑞也可以拥有光明的前途，不至于成为这一类人的一分子。可是令人无奈的是这家伙的命实在是太苦了，自小失去双亲，好不容易有好心人收养，结果这个人又惨遭杀害（莫不是泰瑞命犯天煞




孤星？）……且不论它的帽子戴了n年，就凭那一身万年不变的牛仔裤与夹克，就可以知道他的收入是多么的有限了。就是闲暇之余（怎么没见过他忙过？）的娱乐，也不过是去街机厅玩玩，或是和街边的小朋友耍耍篮球（最受不了的是还把篮球的名称象模象样加入到招式当中，真是个喜爱炫耀的




家伙啊）之类的低消费娱乐。既然算作是穷人，最大的毛病还是在生活和修炼上都不思进取（还不如隆－－#）。天天拿着养父留下的手套空立志，却不把有限的时间投入到无限的修炼当中去，以至于自己的杀父仇人还在横行无忌。就是不修炼，去找份好工作也好啊，好好挣钱，也不会让自己的女朋友还要冒着生命危险去干什么私家侦探了…可是在不务正业这方面却很有建树，特技竟然是…可以快速准确的猜出女性的三围?！真是无可救药啊。（作为弟弟的安迪可就比哥哥强多了，真是幸运呀～）

例外：阪崎良（Ryo）



有一般就有例外，阪崎良就可以算是一个例外。号称最强之虎，身为极限流的代师傅。并且拥有自己的道场，这样的条件也可以算是有房有地了。但由于这位仁兄好像完全不谙经营之道，所以致使道场日渐衰败。自己的形象看上去也只有两个字可以形容——潦倒。感觉上是个标准的穷人。

不过良虽然具备穷人的特征，但既然是例外，就是还有不同之处。一来是如果请高级管理人才来管理道场，并以自己的好身手作为广告，道场的复兴也不是完全没有希望。二来是自己未来的妹夫有可能是家族兴旺的转折点，有可能跟着过奢侈的生活也说不定。如果这两点都不能实现，那只好靠自己的特长－－拯救人质（毕竟这方面还是练习过的，且没有失过手）和做木工活来想办法了，至少不至于流落街头嘛。总之良还是有希望脱离的这个群体的咯～

类型：腰缠万贯

特征：有钱人嘛，一定首先是有着令人羡慕的庞大的产业，并且什么事情都是自我为中心的（谁让人家有钱呢～），会为了一件旁人看来很无聊的事情而一掷千金。不过这些boss们在拥有富可敌国的财力后反而对赚钱失去了兴趣。基于大家都是武术的发烧友，都会不择手段的来强化自己的肉体，提高自己的战斗力（反正钱不是问题），最终目的通常都是通过自己的肉体统治世界什么的（汗…肉体啊－－）。

例一：三岛平八（Heihachi Mishima）



作为三岛财团的总裁，平八大叔实在不是普通的有钱人那么简单。虽然已经是7、80岁高龄的老人，在战斗方面丝毫不逊于年轻的后辈们，这绝对应该归功于各种昂贵药物的保养。另外，自从铁拳1平八大叔登场一来，虽然年龄越来越大，穿着方面却更加的华丽雍容（老来俏？），想来能让他看上眼的一定价格不菲。而且平八大叔的魄力也是可圈可点，几次用自己的巨额财产作为铁拳大会的奖金…不知道他有没有想过自己败落的后果（有钱人真是任性啊）？平八大叔的出手也是阔卓的很，竟然会建造一座主题公园来当作礼物…而且更夸张的是居然拥有自己的军队－－铁拳众！！在寻找ogre与devil的基因的过程中，铁拳众几乎遍布世界各个角落，这样的开销可不是一般有钱人可以承受的起的呀！

"若要改变世界，首先要改变自己！！"多么震聋发聩的一句话呀，这就是平八大叔的座右铭。可以说不论武功修为还是生活，平八大叔都是当之无愧的强者！！

例二：吉斯.霍华德（Geese Howard）



Howard Connection总裁，南镇的主宰者（也可以说是南镇的拥有者），拥有不死身的和气道达人，不论从多高的楼层上掉下来都不会挂掉的家伙。估计会这样也是因为有钱的缘故，毕竟可以得到最优越的医疗条件与设备。看来只要不是脑死亡或者摔得四分五裂的话，理论上就可以救得活。平时只要是出行，身前身后都有大批的随从随行，真是一派大佬风范。伯嘉德兄弟可以算是他的一大心病，真不明白，为什么会让他们这么容易就找上门来寻自己的晦气（保镖呢?都是废物呀）。再说了，这种事要是用钱解决不是很快就清洁溜溜了么(他的特长不就是暴力解决一切吗)?还有就是每次他都会亲自招待，还喜欢挑选对自己尤其不利的高层建筑来决斗，难道他这么快就忘了曾被高高抛下的痛苦了？这对一个认为自己是最重要的人来说真是不可理解啊～不过还是那句话，有钱人还是有任性的资格的呀～

例外：罗伯特（Robot Gacia）

留着潇洒的马尾（可能只是自己那么认为?），略带忧郁的眼神，浑身上下都是名牌的服装与饰品，就连比赛中也戴着名贵的手表，兴趣是收集名车（真是奢侈啊……）千里迢迢的的跑到日本来学空手道，功夫没有学好倒是先泡上了师傅的女儿。就是这些笔触，一个公子哥的肖像就这样诞生了。因为出身在非常富裕的家庭，故此罗伯特的优越感可能会比较强。但正是这种优越感，让罗伯特的感觉太过良好，不但功夫比较三脚猫，而且在父亲的事业出现危机的时候无能为力，毕竟这种功夫是不可能在比赛中获得优胜的。象他这种人放着适合自己的安稳日子不去过，何必非要到格斗界来混呢？弄得高不成低不就，真是失败中的失败！







# 以游戏的名义

作者：GELEN

现实历史中存在的宗教问题与人类发明创造出的游戏产业，原本关系不怎么大。可是，近年来游戏产业的发展，造就了许多与历史问题相靠近的相反产物。所有有必要将客观存在的物质与幻想中的产物做一个介绍与比较。



宗教战争一直以来困扰我们的问题在欧洲中东一带宗教之间的攻击与屠戮，是我们早已司空见惯了的，从腓特烈巴巴罗撒大帝的远征到亚克赛四世的引狼入室都是信仰问题造成的。在公元1095年到1275年之间，近200百年间的战斗已经不能用普通的战争法则去约束他们了，而在这200百年的历史中他们拥有一个共同的光荣和响亮的名字 “十字军”。现今生活中的“十字军”已经不存在了。可是，世界各地的游戏公司却从不间断的将其搬上各个机种的平台。从PC机直到FC无不保留那一种骑士般巨大的身影。而现实中的“十字军”战士是什么样字的呢？让我们来做一下比较吧！



远在11世纪的地中海一带，欧洲诸国刚刚摆脱荒蛮状态时，耶路撒冷就被信奉回教的阿拉伯帝国所占据。广大的阿拉伯帝国在各类型的游戏中被拿到各种人的手做文章，从风情到人物，一直被无尽的开发着。像DC的《彩虹六号》中某关便是要消灭好斗的阿拉伯绑匪。还有KOEI的苍狼与白母鹿中的阿拉伯帝国也是非常具有攻击性的，但是历史中存在的阿拉伯帝国有是什么样子呢?耶路撒冷作为基督回教的发源地圣地已经存在了很久，几种不同教派在这块圣地中共同存在，原本撒拉森人的天性是质朴善良的，正因为它们的善良才可以能够同基督教徒们和平公共处了很长时间，这种好景并没有持续很久，随着从异地而来的土耳其人高举的弯刀，这种怀柔的关系也告终止，这些新崛起的土耳其人改变了从前撒拉森人的怀柔政策利用了强大的武力驱赶爱基督的子民们，这时对于在胸口前划着十字的信徒们摆在他们面前的只有两条路，一条是用脚踩压十字架而获得生存的权利，而另一条则是面对无情的死亡，当教会的主教神甫们清醒过来的时候，战争成为为他们唯一可以选择的通路，各种游戏中阿拉伯人的高攻击性多是源于土耳其人于对基督教徒们的迫害。于是由教皇乌尔班二世煽动的这次宗教战争开始上演了。



Microsoft出品的《帝国时代》，在各大机种上都有登过场，其中以XBOX的《帝国》表现最为明显，里面表现出土尔其、阿拉伯人的粗犷与豪放，在沙漠中骑着单峰骆驼，飞快地掠过，沙漠中的黑潮不停的拥上。而现实中的样子与其也相差不大。在当时，欧洲人口虽然稀少但欧洲诸国的人们还是自发组成了一支大约2万人的部队，这支部队爬过了小亚细亚半岛少有的高山，绕过整个山脉，千辛万苦的到了亚细亚的平原地带，可见到的却是前方平原上等待着他们的土耳其人的弯刀，这支训练不足的农民兵们在神甫的统领下，被斩杀殆尽。但这次长征并不是完全没有意义的。由于这支部队的到来使得早已民族矛盾重重积化的塞尔柱土耳其人产生了恐慌，在这种恐慌的压力下强大的军队被分散成无数个小集团，被各自的族群召回守卫个自的领地。国内以然找不出一支可以拥有较强战斗力的队伍了。

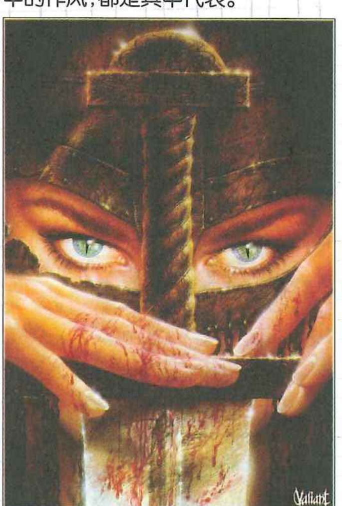


终于由欧洲各国组成的第一支十字军主力，向耶路撒冷开进，在几乎没有遇到大规模的抵抗的情况下这支近四万人的大军在1099年7月终于攻陷了圣城耶路撒冷，在游戏中这段时间被充分的利用了起来，骑士精神被表现到极至。如SS、PS游戏《少年佣兵团》，就是典型的例子，虽然游戏本身没有采用历史一般的事实。但是，却很巧妙的，将现实中的战法明确的演示了出来，骑兵与长弓手二排兵种之间的前后交待，充分体现出，少数指挥官的指挥能力，要知道如果要使一列数百或数千人拉开的马队同时进攻是那么容易的，这不单需要平时严格的训练，还需要相对较强的传令系统，不是普通一个步兵军官可以指挥的了的。如果骑兵失去了它本身的严密性，攻击时的威力就会减小很多，SS的SLG王牌之作《龙之力量》中的骑兵就要比《少年佣兵团》中的骑兵要散乱的多，尤其是号称百人的对决，几乎没有一点战术性可言。十字军的主军骑兵是以重铠骑士为主，突击部队人数虽然很少，但是给敌人的冲击力是相当可观的，不过如果没有固定的阵形排列就会很轻易的被敌击破。《龙之力量》中的骑兵正是这样做的。一群没头脑的重铠骑兵在整张地图上漫无边际地冲着，没有任何可操控性，不过如果要是选择赛跑我到是非常乐意去选择它。

刚刚从荒蛮状态脱离不久的十字军官兵们见到了耶路撒冷的巨大财富。他们的双眼被满城的金光所蒙蔽，于是一场规模的抢劫活动开始了。记得一本书上记述过当时的一些法令，其中一条是这样规定的：“谁先闯进某家的宅院，就可以拥有宅院

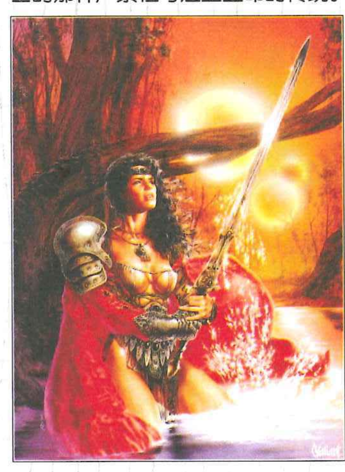


中的一切东西。”这种无耻的行为在当时的十字军中是非常流行的。所有的无耻行为在这时好像也被合法化了。耶路撒冷中的一万多名男女老幼为此也付出了鲜血与生命。这些现实中发生过的事与游戏中正义战士的形像相差甚远，游戏中的十字军骑士形像多为高大英武，骑得烈马，使得长矛，为了骑士的荣誉，不惜生命，如《幻想大陆战记》中的形象与《FFX》中的作风，都是其中代表。

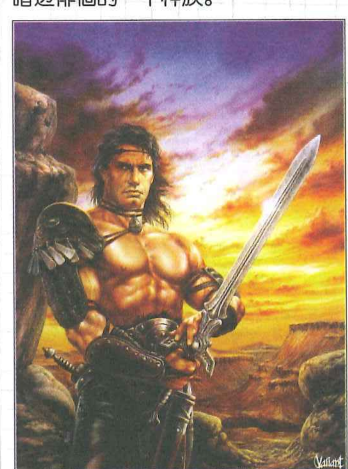



正当十字军的官兵们忙着在占领区上建立属于少数军官的王国时，伟大的苏丹沙拉丁降生到了这个世上。这位苏丹从小便英勇善战，他所联合统一起来的部落空前的团结。伊达沙国，黎波里国，耶路撒冷国，收复这些失地的时机到来了，一支沙拉丁的大军很快的从埃及重镇开罗插进了英国人的占领土地。在击退英军的同时顺利的接管了埃及，整个欧洲震惊了，任何人也没有想到一个地的苏丹会有这样迅猛的行动，安坐在德国、法国的皇帝们一个个露出了焦急的神色，在以德皇巴巴罗撒为首的条顿骑士团的号召下，一支由基督教各国所组成的十字军形成了，请注意，条顿骑士正是某些游戏中骑士的原

形，《火焰系列》中的一种兵种重铠的原形和条顿的形象非常相似，身上穿着法袍身着重铠移动缓慢不喜骑马，再有就是对待敌的态度也是不急不燥，但求一击就可以让敌人造成较大的伤害的能力。顺便提一句火焰系列的新作中的重铠形象算是比较特别，胸甲可以随意拆装实在怪异的很，不过游戏中的重铠正显示条顿骑士的那种严禁性与注重生命的传统。

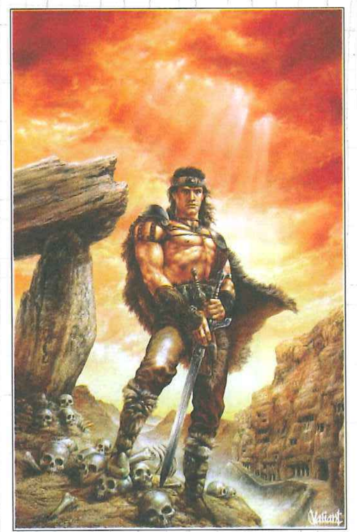


而回教国中的每一个部落都团结在沙拉丁的身边，这个伟大的苏丹早早的便考虑到十字军的可能性反击，于是，一场两种宗教的负产物战斗在称为希丁的一块土地上展开了。神圣罗马帝国的皇帝腓烈巴巴罗撒大帝，是一个以武力著称于世的君主，他的武勋几乎震服了整个欧洲版图，同时作为一个疯狂的基督徒他的梦想是将主无上的旗号插遍整个耶路撒冷的大街小巷，在这种想象的梦想驱动下这次的东征成为了必然之行。这种无谋的举动所能带来的只有数千具的尸骨，就连皇帝自己本人的性命也放在了西西里岛上的水坑里，最后还是由他的部下将尸体浸在醋中送到了耶路撒冷的大清真寺中安葬，灵魂力量是 PS2 的晚期作品，两代对于阿拉伯的沙漠国家与西方骑士团国家的恩怨刻画的比较明显，所以一开始两国就是世仇，惟一不同的大概只有一个，现实中死的是骑士国家的君主而游戏中便是由沙漠国家的老酋长来代替吧!日本的各大游戏公司好象对这种历史造成的问题十分感兴趣，不时的在作品中揉入一些宗教之间的矛盾，不过，还有比较偏心的总是将骑士国家设定的比较强大而沙漠国家相对弱小一些，所以如果在有这种游戏出现选择骑士国家是明智之举。接下去的战争从现在才刚刚开始，丢掉了耶路撒冷的基督徒们从各自占领地中仓皇出逃，临行时带走了所有可以拿的动的东西，这些人带回国去的财宝让刚刚尝到失败苦头的皇帝们又充满了强大的贪欲，于是四五次东征相继产生，然而英勇的沙拉丁都将这些抢夺者一一打回了老家。少数作品中将这种事实完全颠倒。出于某种偏见总是将沙漠中存在国家的地位放得很低，或者根本是以一个侵略者的形象出现。大体的人物造型都是身披长大宽松的黑衣，腰中插着一把弯刀，骑着一匹黑马。这种形象是游戏作品中用来描绘阿拉伯人的标准造型。但是也有例外，《大航海》时代中的小商人阿布就是一个标准的阿拉伯人现实平民的装束，正直、无私、善良，为了让战争造成的孤儿们可以有一个安身之所，用尽自己所有的金块来换取一座大宅院，来抚养这些可怜的孤儿。这充分体现出阿拉伯人的善良本性。另一个阿拉伯人的形象是 SFC 版《火焰之纹章 2》代中的沙漠国家的国王“沙加”，一个公正威严、勇敢的国王形象与苏丹沙拉丁到有几分相似，只是命运要比他凄惨的多。总之沙漠国家称阿拉伯人是属于一个在光明与黑暗边徘徊的一个种族。



从两种国家的整体风格来看，骑士所形成的王国是一个注重礼仪，讲求道义的光辉形象，沙漠国家则是与其相反，不太注重一些传统的道义而追求统一。我们就拿两个国家战士所使用的武器来做一个比较，游戏中的骑士国家，多以一种宗教为核心，所以使用武器多为宽大的十字长剑，攻守都可以较好地使用。还可以用来在非常时刻举行一些重大的活动。相反，沙漠国家的武器功能要更轻巧许多，一把成半月形的弯刀，这种弯刀的杀伤力是很大的，由于是半月形，从上砍下来是会减小刀身与空气的阻力，再加上适合的弯度，刀身上部的重量全部集中在刀身中部，这样一来，无疑为这种武器增大了杀伤率。这种弯刀所造成的伤口要比十字长剑所造成的伤口要深上许多。由于伤口很深，无法缝合，当年许多东征的十字军将士就是死在伤口感染之下的。十字长剑威力虽大，但大都比较笨重，在地上白兵格斗，远远不及弯刀灵活多变。如果再加上灵活的游击战术，消灭敌人最多也是时间问题而已。

骑士国家相对而言要比它们的敌人政权要稳固的多，往往是由几辈人创造出一个独立的大宗主国，再由部下的功臣中挑选出几个给予一片领土自治理权，这种关系是相当牢固的一地或一国的领主往往要由其直系亲戚来担任。所以，对王国的忠诚是可以得到保证的。不过，正是君主至上的原则也导致一些悲剧的发生，君主的意志一旦转移或是被人从旁控制，结果是相当可怕的。如《梦幻模拟战》中的帝国皇帝巴恩哈特，虽然本身犯有重大错误，可是四大兵团的团长仍然以本身骑士道的精神为主君奋战到死，这也是正是骑士国家



的可悲之处。

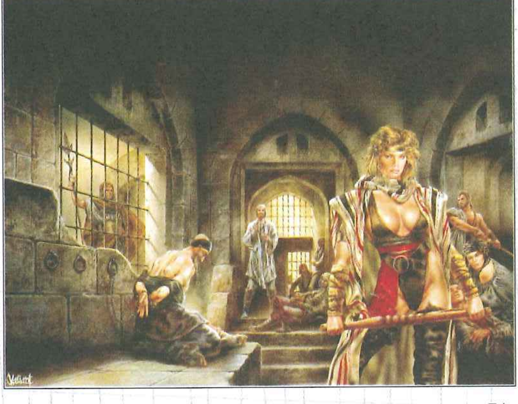
出于平衡性的考虑不难感到游戏的本身就存在这一些可笑的偏见，地域差异与某种文化的不理解，也是可以想象到的，不过这种偏见达到覆倒黑白、混淆真假的时候就不是普通问题了。而是可以将其归到对人性种族的歧视问题上去，游戏本身并不存在任何具有针对性的意义。但是由于长期的美化或是丑化显示，确实混淆了一些东西，地方性保守思想在大部分的人中还是存在的。接受游戏文化是就像许多鉴定字画的老师傅在教徒弟时从来不许他们去鉴别一幅赝品一样，怕的就是将一些虚假的东西记带脑子里去，对以后的学习不利，对待游戏的观念与其是不一样的，谁也不希望看让那存在着一点点偏见的软刀子慢慢地掏空头颅里所有的东西，这恐怕不是游戏策划们所希望看到的，也不是我们玩家自己所希望的吧!总该还我们的大脑一个工整的概念吧?我想。

历史上的十字军与阿拉伯人的交手大小不下数百次可是要不计双方战争问题与思想根源做一个相对工整的评价确实不那么容易，这也不是我们该想的问题，就留给历史学家们去研究好了。

纵观两种文化的差异最大的地方就是地域性。在世界观中的其中一个组成特点便是它的地域性，这种带有地域性质的问题广大存在于世界每一处。当然，游戏中也不例外，可是在游戏中做的又是否处理得当呢?在游戏中主要围绕的话题无非是宗教问题的直接变种。

对于人民来说战争是无情的，无论怎样去补偿都无法抹去人们心中的伤痛，导教徒对于宗教来说是陌生而残忍的，但是对于同在一起祈祷的兄弟们，人们又将会如何呢？恐怕只有冰冷的长剑架到自己亲人的脖子上时，他们也许才能明白所谓“圣战”的真正意义吧！且不管它是正义的或者是邪恶的！

在一个宁静的小村庄里，人们正在忙着收割刚刚成熟的麦子，路旁的野花招来了两只蜜蜂，围绕着鲜花飞舞着，突然其中一只蜜蜂沉思道：“你们知道我们做昆虫最大的坏处吗？”另一只接道：“也许是在未来的日子里不会再接得出花粉。”于是，两只蜜蜂想了想，又回复到了以往的宁静中去。



# 《电子游戏与电脑游戏》栏目征稿启示



### 特别企划

动静皆风云！拿出你最独特的点子！展示你最独特观点！！思维独特、目光敏锐的你请拿出你最特别的企划！企划最特别的你！！特别企划期待您的来稿！

### 时光回廊

回忆往昔，你看到了什么？在你心灵深处最真切的感动，那些美好的回忆，请与我们一起分享。让那份感动化为文字带我们一起走入最美丽的时光回廊。

### 游人故事

在虚拟的时空中漫步的你一定有很多故事，你的故事，我的故事，大家的故事，一切与游戏有关的故事。请寄来你的故事，让大家一起分享。

### 超攻略道场

超攻略道场全面开放中，请拿出你最强最新的杀招！！攻略要求图文并茂、时效性强！本道场将即时刊登您最权威的攻略！

### 纵横四海

海纳百川，有容乃大！谈谈关于游戏文化的一切话题。我们一起纵横四海！你的来稿将使这片海洋更加广阔！！

### 漫游画廊

漫步在画廊中，是什么让你心动。请把你想表达的一切画在纸上寄来画廊，也许在明天画廊就会出现你的作品！欢迎投稿！

### 名作大家谈

是什么感动了你？是什么让你感受到最强烈的震撼？来自大作的最强烈的冲击？请不要将那份感动深埋在心中，把你的感动告诉大家！名作大家谈热情征稿中！！

### 统一战线

你现在站在游戏的最前线了吗？战线需要你的加入！不要犹豫！拿出你的稿件！你的稿件就是战线的力量！让我们以游戏的名义共同奋战！

凡向本刊投稿的稿件，一经刊登即付稿酬。稿件不退，要求退稿者请在来稿时附退稿邮资。以平信投稿，本刊回复反应时间为 30 日，以 E-mail 投稿，本刊反应时间为 15 天。反应起始时间一律以本刊收到稿件时间为准。本刊作者文责自负，请勿一稿多投。如造成本刊或其他媒体损失，由投稿人承担一切法律责任。






# 《天诛3》最强忍者的特别企划

经典的动作忍者冒险类游戏"天诛3"已经发售多日了，相信已经有非常多的游戏玩家亲身体验过游戏带给人的刺激感觉了，虽然游戏先推出的是美版，但是同日版不会有很大的区别，只是文字显示和道具样式上有所差异，其余不再有分别。《天诛3》的故事情节发生在初代冥王之乱的一年后，刚刚安定下来的乡田国又遭到了来自妖术士天来集团的威胁。面对天来麾下天来六人众以及诸多党羽，乡田国出现有史以来最大的危机，战乱已然无法避免了。




故事中你将扮演一位暗杀技巧高超的忍者，在战国时期为了自己主人的正义而抛弃自己从事暗杀事业。这就是《天诛》系列所要向我们展现的故事。身为忍者体验最大的感触就是你一击必杀时的紧张感和爽快感，相信也会被《天诛3》这种强化并多彩的世界观所感动，从此喜欢上这款游戏。

## K2制作人员介绍

儿玉光生：本作游戏制作中担任的系统管理和监修的工作。这次从担任游戏开发工作开始就居住在K2公司大阪分部中，对于本作游戏的所有魅力都可用语言将其说出。

秋差政则：担任本游戏的企画和游戏设定工作。对于忍者世界中的世界观有独特的见解。

崛江忠行：担任游戏整体预算和全体的系统检测工作。游戏中制作最困难的部分由海外进行制作。

在游戏开发中会有很多关于技术上的问题，并且很多玩家也非常想知道这款忍者动作类游戏背后的开发详情。下面我们就这一类话题向游戏的制作组成员进行了解。相信一定会让喜爱这款游戏的玩家对这个故事的背后有一个清晰的认识。





故事中你可以看到身为忍者的主人公拥有极为高强的武功，但是这些精彩的动作是由制作人员付出辛苦而换来的，通过这一部游戏的制作，可以看出它背后的整个制作组所付出的努力究竟有多大，并且在游戏





中加入了多彩的道具设定，这使游戏中的各项任务更添色彩。故事以忍者主人公力丸和彩女为中心展开，时间就是充满神秘色彩的战国时代，地点在乡田国内展开，在这里各种事情屡屡发生，谋反、恶势力和战乱全部是真正战国时代的立体描写。这些生活在黑暗里的忍者为了"影"而生又为了"影"而死，正是忍者这种人生存的描写。这部"天诛"游戏也是通过一种游戏的手段向大家展现忍者在"黑暗"中生存的故事，下面就了解对于游戏故事中一些开发的事情。

"天诛"这个游戏最重要的就要算是描写真实历史中的忍者生活了，在这个故事中突出时代的剧本，使这个游戏的世界观更加能吸引众多游戏玩家的喜爱，但是能令人有极大爽快感和紧张感觉的就是在敌人毫无察觉时的一击必杀，现在这种将敌人击倒的方法相信已经被玩家们广泛灵活运用了。并且游戏中你如果遇到强敌不用硬战可以随时撤退或者隐藏，这就是一种拥有极大魅力的自由度设定，另一项自由度高的地方就是在任务开始前的随身道具的选择，你可以根据自己的习惯和喜好进行装配，这些道具在游戏中会有各自的用途，不同的组合有不同的乐趣，这就是为游戏量身定作的一个亮点。对于游戏中难易程度调整在这里也有相应的体现，对于初玩者可以更加容易习惯游戏中的所有设定，而当你的技术能力提高后，就可以勇敢的向更难程度挑战了。

这部游戏的引人之处还不止如此，选择不同人物可以出现不同的路线和情节，除了已经公布的两位主人公外还有一位隐藏的角色"藤钢铁舟"，对于这个角色的设定也是有他的意义，从表面看这个人物是一个杀



人屋中的杀手，但其内心真正的思想并不是一个冷酷的杀手理念，而是拥有一颗惩奸除恶的正义之心。游戏中设定为完全不同的内容更增添它的乐趣。游戏中的这几位主人公站在正义的一边向着敌人发起猛烈的攻击，最终会胜利吗，这要靠玩家自己了。









# 生化危机访谈～船水纪孝先生的访问




**丧尸也可以破门而入，看你们往哪里逃！**

记者：《NETWORK BIOHAZARD》会加入一些系列初次尝试的东西吗？

船水：这个当然会，今集的丧尸会一直追着玩家来攻击的，即使大家已经逃进了房间之内，他们也会把门破坏，进入房间中继续向主角攻击。

记者：那即是说丧尸会一直追着玩家攻击？

船水：嗯，正是这样。我们会先决定了丧尸攻击范围，只要是在可公鸡的范围之内，玩家便会一直受到攻击，这应该会令大家感到吃惊吧！

记者：那末要回避丧尸的攻击也




是一件很吃力的事呢。

船水：也可以这样说吧。在以往的系列中，玩家只要成功逃进房间之内便可以得到安全，但今次却加入了（丧尸破门而入）的系统，要在短时间之内作出最正确地决定。不过如果是一人进行游戏的话，我们也会在难易度上作出一定的调整。比方说如果没有钥匙的话便一定没有可能把门打开，不过一人进行游戏的时候，却可以使用手枪等武器把门破坏，然后进入房间内。

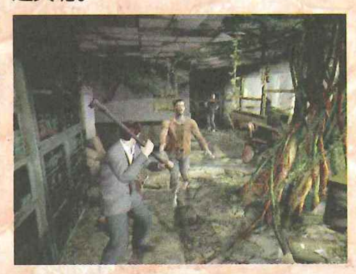


记者：可以即时知道那些门是可以破坏的吗？

船水：大家只要调查一下这些门便可以知道。唔……例如在调查之后出现了（这个亦不合适）的讯息时，便即是说这扇门是不可以破坏的了。

记者：会有善于开门的角色出现吗？

船水：这样的角色也有机会登场，例如在过往也曾出现过百合匙的道具呢。



记者：在同一时间会有多少丧尸出现呢？

船水：丧尸的数量嘛……其实是会根据不同的场地而定的。在我们设计的舞台之上，是会不断有丧尸出现向玩家攻击的，所以在一个画面之内到底有多少丧尸会登场，这个问题是很难说的，相反我也希望听听，到底大家想有多少丧尸一起登场。

记者：会有数人一起合力才可以解开的机关吗？

船水：如果不一起合作的话，有部分的门的确是不可以打开的。除此之外，在推木箱这个动作上亦有很明显的分别，如果两人一起推的话，所需要的时间亦会减少。



记者：会有交通工具让玩家乘坐吗？

船水：在游戏中是会有交通工具的出现，但是否可以乘坐就不知道了，总而言之就是有交通工具登场吧（笑）。其实交通工具是会根据不同的舞台场地而出现的。

**不同角色的设定值。**

记者：会加入一些系列中新尝试的武器吗？

船水：（铁棒）就是系列中新尝试的武器了，一般的市民角色是可以在街头上拾取这武器作攻击之用的。

记者：这样说是否代表不同的角色，在武器上的使用又是否有分别呢？

船水：在角色的设定和武器的使用上，本身是存在着一定的分别。例如警员可以使用九毫米口径的手枪，随然威力不高，但却有充足的子弹数量。相反某些使用强力武器的角色，更可能要为子弹的数量而担心了。

记者：角色和角色之间也可以交换道具吧。

船水：当然可以，玩家可选择直接交换道具，又或是放在的上让其他角色拾取。

记者：如果持有道具的角色死了，那怎么办？



船水：其余的玩家当然可以拾取这名死去角色身上所持有的道具吧。如果不可以的话，那么持有重要道具的角色一但死了，余下的玩家留下来干吗呢？

记者：在同一时间可以持有的道具数量会多吗？

船水：基本上是可以说是很少的，因为玩家在同一时间是可以四人一起进行游戏嘛。而且有关武器的设定我们还是在调整之中，会加入一些如《BH2》的武器，即是需要使用两个空格才能携带的武器。

除了合作之外，也可以阻碍同伴的前进呢！

**记者：玩家也可以做一些阻碍前进的动作吗？**

船水：这个是可以的，以过桥这个行动作例子吧。当玩家自己已经顺利过桥之后，您可以选择把绳子切断令桥破坏，这样子其他的人便一定要





搜索其他可行的路线。

记者：如果真是出现这种情况的话，对方一定会气愤的呢。

船水：不错，这个时候说什么话也是没有用的了，还是走上前把对方痛殴一顿吧（笑）。其实在开发的时候也打算加入殴打对方的系统，或者会很有趣的呢！

记者：系列在视点运用方面一直也很讲究，今次会有什么新的构思呢？

船水：其实最主要的，还是根据玩家本身的位置和处境来设定视点。位置改变的时候，视点也会随之而改变。至于在处境方面，例如当玩家在被丧尸追赶的时候，视点会由最初的正面转到另一个方向，目的是要令到大家感受到更恐怖的气氛。

记者：如果角色被敌人杀了的话会怎么样？

船水：如果真的不幸被敌人杀了的话，这可以说是一个最差的情况呢。要是被猎食者杀了的话还可以一劳永逸。但被丧尸攻击的话，便会有机会感染到细菌病毒，接着便……暂时不能说了（笑）。

记者：其他《BH》的角色也有机会登场吗？

船水：这个还不知道呢，我希望为新的角色设计一个真正属于他们的故事，但现在还未有定案。

记者：可以透露游戏的发售日吗？

船水：冬天吧（笑）。不……现在还未肯定，不过我们会尽力，希望可以早一点正式发售。

开发组的人员正不断的努力着希望能制作出以款震撼业界的游戏。



# 灵魂力量 2——灵魂坠落

2003 年 3 月 27 日,《灵魂力量 2》终于发售了。一款著名的 3D 格斗游戏续作华丽登场了。该作品在这个三款主机大混战的年代,而同时在三大主机上发售,不得不让人佩服 NAMCO 的商业才能(我们应更加认清 NAMCO 的"商业本质")。

《灵魂力量 2》是 NAMCO 公司所开发的著名游戏"魂之利刃"系列的第三作。该系列开创了 3D 刀剑格斗游戏的先河,很久很久以前曾经被誉为"3D 侍魂"。随着商业化的发展和游戏制作水平的提高,使该系列也在向着拥有更加完美效果的方向发展。良好的游戏画面,优美的背景音乐与爽快的格斗手感,都使这款游戏更加受到游戏完美主义者的喜爱,但是这也正因为如此,她"坠落"了。

本作继承了 DC 版"灵魂力量"的战斗系统和游戏画面和 PS 版"魂之利刃"的武器收集之旅模式。那我们就来说说她的战斗系统和武器收集之旅模式吧。之所以说其继承了 DC 版灵魂力量的战斗系统与游戏画面,是因为其战斗系统和画面与 DC 版灵魂力量如出一辙。但又有一定程度的变革更新,如:过去由于 DC 机能的限制使游戏画面有些不尽人意,但本次在 PS2 上的作品可以说将这些缺点相应补足(当然不能和脱裤魔的 DOA3 相比)。当然,在一个战斗画面越来越接近 CG 效果,而各个 3D 格斗游戏画面都有着质一般飞跃的年代,游戏的战斗系统就显得更为重要了。本作战斗系统已经变的比前作更加贴近玩家了,不再像以前那样极为容易自己走出场地。格挡、受身和防御崩坏被进一步强化,同时连续技变得更加简练(平八例外)。在街机模式下,各角色能力和招数比前作更加平衡,不会像前作那样一些角色一招平天下(对初学者而言)。技巧性加强了,对战术的要求提高了,同时对出招的准确性降低了,一些较难的招术即使是初学者也能使出。但是就算如此战斗系统里还是存在一定的缺陷。首先,格挡似乎强化的过了头,某些速度较快的角色(如卡桑德拉),在被对手格挡时且姿态崩坏中还能格挡对方攻击!想必玩过 EX-HARD 难度的玩家深有感触。其次是跳跃攻击还像前作那样死板,主要是跳的不高,滞空时间不长,除了对地追击以外实在想不出什么别的用途。最后就是通关结局,居然两张草纸就给简单打发了,没有 CG 的至少来一断即时演算的呀。真搞不懂为什么 NAMCO 宁愿做即时演算的演武,也不愿意作一个漂亮的结局动画(铁拳 4 可是全 CG 的呀)。但有一点是可以肯定的,就算该设计有毛病也是有一定用意的(笑)。



说完了她的战斗系统,那我们来谈谈她的武器收集之旅模式了。该作加入的此模式是一个综合前两作特色的模式。第一作是靠打败特定的敌人来获得新武器的(砸场子)。上一作是靠打败敌人来赚钱购买特殊画卷的(艺术爱好者)。而本作则是靠打败敌人来赚钱购买新武器的(商业化的典范)。本模式是本人极度喜爱的模式之一。在古之大陆上收集(购买)自己喜爱的兵器,是一件多么有趣的事呀。该模式里出现了整个游戏中所有的武器,统统都能用钱买到(建议不要用金手指)。每人都有一把究级武器和一把搞笑武器。在此收集的武器可以在武器使用模式中使用。当然在此不仅可以购买武器,还可以购买每个人的演武模式和服装。同时武器收集之旅模式中还导入了升级系统(RPG?),依靠打败敌人积攒经验值来升级从而获得相应的称号。当然敌人也不是白痴,有一些敌人可以说是很强的,但是在我心爱的卡桑德拉如潮水般的攻势下,只有趴下的份儿了(周围的人暴吐中)。一些特殊的关卡需要靠特殊的方法才能通过(如放炸弹)。游戏中迷宫的设计颇有一番新意,记得有一个迷宫里的敌兵全是蜥蜴人,好可爱哦(红烧蜥蜴,冰镇蜥蜴)。想想平八他老人家斗蜥蜴样子(勇者空手斗恶龙??),太感动了(吐)。当然武器收集之旅模式也存在一些缺点。首先是场地设置,在迷宫中的某些场地明显的和另一款游戏相似,只不过场地形状有一些不同而已(TECMO 的 DOA1,场地是方的)。某些场地中墙壁的作用简直和 DOA3 的作用一样,原封不动的照搬呀(拿来主义)。再者是迷宫,在迷宫中战斗时一旦退出就意味着要重新开始打该迷宫,在迷宫中可以换武器,为什么不可以 SAVE?一个迷宫打穿后你再次来就又要一间房一间房重打(够狠)。更可气的是初期迷宫中的敌人较弱,战斗时间还不如读盘时间长,让人等着就烦。也许 NAMCO 的初衷是为了增加游戏的耐玩性,但是玩家在后期的迷宫战中仍要花 40% 的时间给读盘(为了写功略,我 AKXS 大人在英雄之墓转了 5 遍近 4 个小时),惨啊!

一款游戏有优点就有缺点,好与坏只能看其优点多还是缺点多。能夸的都夸了,能骂的也都骂了,编辑部的同志们都说其画面极华丽,动作极爽快……(感动中)。灵魂力量 2 就其本质而言已经有明显的商业化痕迹了(跨机种推出就是证明)。也许平八的出现似乎预示某个时代的结束,大乱斗和商业化时代就要到来了。或许明天你能玩到索菲蒂娅 VS 某某,但是你永远不会找到当年玩灵魂力量时的感觉,那份感觉将随你的记忆在历史长河中永铸。

以上观点纯属个人观点,与本刊立场无关。

# 漫游画廊

大家好！初次见面！我是编辑部的新人静寂星海。在杂志改版之际很荣幸的接手了重新开张的画廊。我的目标是~让大家都有机会能在画馆中展示自己的才华，以画抒情，以画会友。还希望大家能多多支持，多多来稿，多多捧场，多多……（"别让他骗字数了！快把他拉下去~!!"主编语）。咳！咳！……希望能与大家一起办好画廊，让这里成为动漫游戏迷们又一个温暖的家。总之~~让我们一起努力吧!!

最近，三国无双系列真的是大红大紫啊~！人物越来越美型（美型~美型~正好符合我的恶趣味）游戏做得越来越华丽，FANS和同人也越来越多了，这次画廊里就挂了不少日本无双迷们的画作，感受一下FANS们的热情吧！光荣似乎找到挣钱的窍门了。不过，我还是希望光荣能多做些风格严谨的作品，不知道什么时候能玩到《野望 online》，《大航海时代》的续作，也不知道什么时候出啊！无限YY中……（工作的时候不要发梦！快叫醒他！主编语）




▲《遥かなる时空の中で》中的人物（女性向的游戏……）。构图到用色都是很有水准的作品！

作者：沙 ぐんま

## 画廊点评



▲用色和构图都不错，如果能配上背景就更好了。

作者：木村未来

▲尤娜和琉克，很阳光的作品。

作者：酉子




▲千人斩达成的孙尚香……用我的魅力杀死你~~~

作者：猫乃りあ




▲可爱的江东二乔，真的有这么可爱的吗？真的很可爱……

作者：虹色ウルル




▲正中线五段突——很有气魄的作品~！让人热血沸腾——

作者：奈奈子 MODE

▲可爱的幻想水浒3人物，他们在逛街吗？

作者：西崎凉子




▲蓝头发的真宫寺：樱？是樱吗？可是，蓝色我喜欢啊！

作者：白数あるま




▲幻想水浒传1和2代的男主角，2代的男主角画得不是很像……这两人连手天下无敌啊（我最喜欢的游戏！！特别是2代~经典啊~~~——）。

作者：白亜



◀打虎不离亲兄弟，强悍的夏侯兄弟！很有水准的作品。 作者：ぬあ

◀月英，周泰，曹仁，很强力的组合，构图不错，加点字就可以做海报了。无双系列真是帮光荣挣足了钱啊……不过里面的人物真的很美型，我喜欢：） 作者：廉



▲·hack 中エルク的画像，画面效果处理得很古旧，感觉不错。 作者：霰傑



◀真·三国无双 2 中的女护卫兵～美女亲卫队～战斗间歇的休息吗？身上的制服怎么让我想起了高达中吉翁军的制服……（汗……） 作者：雪山なあ

# cosplay 秀

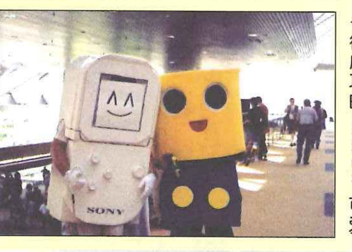

▲海盗路飞……一群可爱的老外……（汗）



◀女僵尸……千万别走到大街上……出来吓人就是你的不对了……


▲两个胖子在格斗……肉松……塞万提斯大叔大概太久没遇见对手了，该减肥了(-__-b（我最爱的成美娜也变成了这样……5555……）


◀八神大人在打太级吗？真该修身养性了。


◀很成功的 COSPLAY，可爱的 SONYPDA：）

# 恶搞地带



◀可怜的秀真……



▲家庭暴力～!!可怜的貂禅姐姐……



◀做忍者真不容易……无念……



▲万军之中取上将之触角！汗……夏侯惇真强人～～!!（可怜的吕布……）

▼还是可怜的秀真……








## 征稿启事

大家大概也注意到了，在这期画廊中刊登的都是日本玩家的同人作品。为了画廊的繁荣，为了让各位动漫游戏迷们能有表现自己的机会。特此向各位读者征稿，征稿要求如下：以游戏动漫内容为主，形式不限，可以是单幅画，可以是四格或短篇漫画，也可以是大家的 COSPLAY 照片。投稿一经刊登既付稿酬，根据质量稿酬从优。来稿概不退稿。

**投稿请寄：北京市清河邮局 062 信箱 游戏部收**

**邮编：100085**

**电子信箱：tvandpcgame@yahoo.com.cn**

热血募集中！！

# 热斗青春手记
## ～我们的VF生活



文:不死鸟 编辑:小苗、九十九

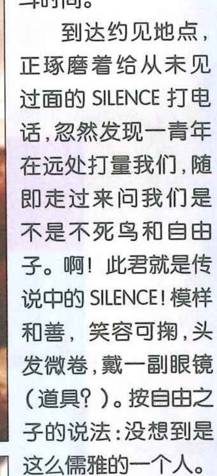
### 第一回 月圆 Virtua Fighter4

去年中秋节,是深圳 VF 玩家的聚会!

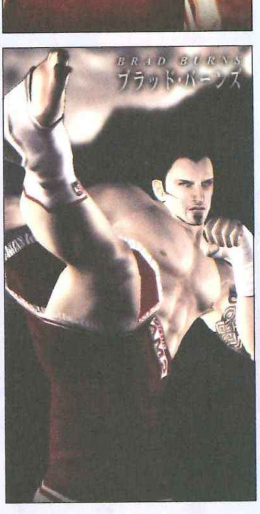
想着就要与一帮素不相识的同好玩友切磋了,兴奋加紧张的心情导致一夜没睡好觉。上午十点,带着略肿的睡眼,坐车到了益田花园,与好友自由之子碰头后,他执意首次见面一定要带点东西去孝敬前辈,只得陪同他去附近超市买水果可乐。无奈他不是什么豪爽的人,买点东西挑肥拣瘦折腾半天,白白浪费了许多战斗时间。




到达约见地点,正琢磨着给从未见过面的 SILENCE 打电话,忽然发现一青年在远处打量我们,随即走过来问我们是不是不死鸟和自由子。啊!此君就是传说中的 SILENCE!模样和善,笑容可掬,头发微卷,戴一副眼镜(道具?)。按自由之子的说法:没想到是这么儒雅的一个人。




与 SILENCE 君边走边聊间,又见一青年疾步而来,此君也戴眼镜(道具TOO?),看长相感觉比较稳重,跟 SILENCE 打了个招呼,言去接战友便匆匆离去。SILENCE 回望一眼背影言道:这就是偏执狂。我与自由之子闻之皆两眼放光,网上书上时常见到此名,耳熟能详,不想今日得见其庐山真面目了(三生有幸啊)!




到了聚会场地(嗯?有杀气)敲门而入,里面几个青年正酣战中。印象较深的是一红发青年,只穿一条内裤(也是……道具?啊,干嘛要打我啊?……)。观荧屏上,见 ID 为:玩人大帝。

看着那记忆卡显示的对战次数,一个个都在千多场,想着在下不到三百场的经验值,真不知待会儿会被这帮老鸟蹂躏成个什么样子。磨拳擦掌良久,终于盼到出场。首先对玩人大帝的凡妮莎,几局下来,输多赢少,不过紧张的心态已放平,也感觉还有周旋的余地,不至于完全见不到胜利的曙光。与迟到的 SNAKE 交手较多,看来他对雷飞不甚了解,他的 WOLF 对我不是很有办法,正好让我能捡个便宜,而独 2K 也几次得手。偏执狂今天没出王牌,使的舜帝据说是刚练,已踢得我东倒西歪了。实在缺乏对醉拳特性的认识,总被老头莫名招数击中。看着他躺在那儿挑衅般的喝酒,正琢磨着上前抬腿就踹,却又被他先踢个正着。而对着 SILENCE,则完全不是对手。跟天师打惯的人,独 2K 在他面前完全无用,而且最大的感觉是此君身法灵活,闪线极其频繁,我屡屡扑个一空。进攻也逼得比较紧,密集地踢腿让我在空中如落叶般随风飘摇,打得我真有点束手无策。

自由之子是真正的新人,该君电脑上是 VF2 好手。由于没有 PS2,只在我家密集操练过几次,此次较量自然处于下风,情有可原。此君热情极高,对八极拳和李书文之了解已是如数家珍,如以后大家听说有个因玩 VF 而跑去学八极拳的玩家,那肯定就是他了。

中午两点多才吃饭,不过吃得很丰盛,也很愉快。大家喝着酒,畅所欲言。各个 VF 网站及其日本好手,说来大家都不陌生。感觉 SILENCE 很善于分析对手,对若干好手的优缺点都有自己独到的看法。SNAKE 君最喜摔跤手,于是 VF 里练 WOLF,铁拳里练 KING,DOA 里练佣兵;而 SILENCE 是喜练女子,笑曰并不是好色,而是女性角色通常是技巧型,他不愿以性能取胜。至于我嘛,游戏中的中国角色永远是我的最爱,连侍魂里的王虎都被我使得能在非高手面前逞凶。

饭后,SILENCE 执意买单,引得自由之子非常愧疚,想必此君今晚会耿耿于怀而睡不着觉。回去后我又与 SNAKE 的影丸交了手,力大无穷换成动如脱兔,不熟悉,败多胜少。然后又以佩与玩人大帝交战,还好,能侥幸赢个几盘。印象较深的是把我打倒在地后,我起身扫腿,被一腾空压腿击个正着。

我一直都是闭关自守,虽练得等级不低,但是欠缺的就是是实战经验,毕竟段位不能说明一切啊。首次走出家门与别的玩家对战,感觉非常好。尤其是与一帮网上书上看都看成熟人的朋友对战,更是愉快而亲切。自己引以为豪的套路击中对手有一种难以名状的快感,而自己被别人的杀着打中也会增长经验值:哦,原来还能这样。

### 第二回 怪哉,此一时彼一时

昨晚和自由之子的 LION 小战二十来回合,大比率赢之。

之后我与其他人谈笑风生,但见此君整晚闷坐一旁眉头紧锁,作心事重重状,还时不时拿起一随身携带之手抄出招表琢磨。见其此等状态皆不以为然,一笑置之。

然而今天下午再战二十回合,第二局后便感觉此君拳法焕然一新。凶悍而敏捷的攻击连绵而来长驱直入,我竟防不胜防,屡屡被击成了空中飞人,不停的受身,接着又随之再次被卷得一蹦三尺高。可恶,我等凤凰称号的战士竟被一初段低等战士打至如此狼狈不堪?

看着节节败退的战报,大惊之余,冷静下来边打边想办法应对。力拼下段技,加强防守之余,借着此君经验值的不足,一些招数得手后赶紧趁势而上。好不容易连追五局,终于战成平手言欢。

此君一晚的 YY(喂喂喂,老兄你怎么说话的?),不想竟真的对 VF 的修为大有裨益。打座思想有助武学之提高,看来古人诚不余欺也。







### 第三回 唐伯虎莫急点秋香

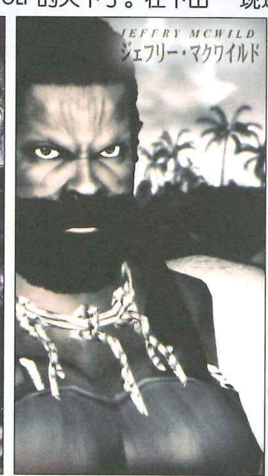
今天和自由之子、SNAKE、HARELY,终于在华城

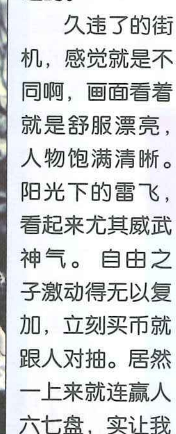
聚会。

传说中的深圳影丸好手日通 KAGE 后来也闻讯赶来。果然是有一定实力的，轻松地把大家逐一击败。不知此君是不是没尽全力，使得自由之子也得胜一局，更在第二盘中直把日通的 NINJA 打得陀螺般满地乱滚。（乱说，是人家自己在针鼠弹连发翻滚的！）老实说，自由之子的表现跟中秋时的相比进步不少，尽管受制于摇杆，不能全力发挥，但还是能见到他有章法的功防，不再象中秋那次那么呆呆木木，全无胜算了。到了后期更是见那螳螂活蹦乱跳，咄咄逼人。叹曰：后生可畏。看来，此娃不除，必成后患。

日通走了之后，便是 WOLF 的天下了。在下出于对摇杆的抗拒（尤其是灵敏度低的），一天下来都没出手，做了回隐藏人物（水银人？）。也算让 SNAKE 威风八面了。




吃完饭后又回到机室，只见一红衣少年正端坐在 VF 机台前，使结城晶。莫非，是隐藏于民间之好手？SNAKE 嘿嘿一笑：“看我的。”上去就放币挑战。毫无悬念的对决，SNAKE 放了一局水之后，很不情愿地把那孩子赶下了擂台。接着便又是我等的车轮战，惹得身后群众时不时围拢观看。大概是怵于我们旺盛的斗气，迟迟没人挑战。

正值大家兴致高涨，但见一只手伸过来投币。何人敢来送死？回头一看，一广东模样青年得意洋洋。其人坐下后，掏出香烟幽然点上，脸上洋溢着自信的浅笑。

开打，其选的是 JACKY。看来也经过一定的练习，打法有模有样，把自由之子的 LION 和 HARELY 的 KAGE 先后击败。

不过，他的神气在 SNAKE 的 WOLF 登场后便迅速消失了，脸上的笑容由自信变成自嘲。几番较量，SNAKE 屡战屡胜，直摔得他神昏气短。只听得广东青年对同伴急道：“摔角佬好 HIGH 劲啊！”印象最深是有一场，SNAKE 开场不利，被 JACKY 拳脚封得死死的、几无还手，打着打着被逼到版边，眼看就要掉下擂台了，只见退无可退的 SNAKE 熊臂一伸，搂住对方小腰，手一抛——走你！广东青年的 JACKY 随之自由落体直飞沙滩之上，摔个四脚朝天。RING OUT！围观群众无不雀跃！

SNAKE 等人又打了几局，苦无对手，扬长而去。我和自由之子正琢磨着离开，一人从面前晃过。我俩同时兴奋地认出就是偏执狂，一把拽住。他给我的感觉始终是很沉稳，宠辱不惊。也许是摇杆的不上手，没几局输给电脑，又被战意正旺的自由之子打败。之后其平静地走到街霸 EX 机台前挑战，又连着被打败。想不到还是面无恼色（不象那自由之子，输了后就愁眉苦脸，心事重重），在一边默默观看对手欺负电脑。自由之子赢了此君也谦虚的很，一再跟我解释别人是出不了招云云。小样，你以为我不知道吗？发了 N 篇格斗文章的名人，昆山偏执狂，人家今天小宇宙处于低落时期，那是虎落平原被虫欺！

## 第四回 又见炊烟

今晚和自由之子去华城顶楼机室，欣喜地发现进了一台 VF4 的街机！一问 BOSS，是昨天刚刚引进的。

久违了的街机，感觉就是不同啊，画面看着就是舒服漂亮，人物饱满清晰。阳光下的雷飞，看起来尤其威武神气。自由之子激动得无以复加，立刻买币就跟人对抽。居然一上来就连赢人六七盘，实让我有山中无老虎螳螂称大王之感。饭后回来又打，每每有人挑战，都被自由之子三盘全胜拿下（小样够狠啊，看着人家不太会玩还下此重手，也不让让）。在下试了一把雷飞，手柄改成摇杆，键位太不习惯，哎，一身好本领抖落不出来，否则，哼哼……

虽然只有一台，但对于深圳 VF 沙漠来说，这无疑是一片绿洲，深圳的同好以后有地方去了！

## 第五回 梦回黑石崖

北京大赛之日，深圳这边今天也交流了一把。今天中午在华城的聚会算是挺热闹的一次，VF 网上五位加上日通，还有两个曾交过手的不认识的同好，在机台前战个不亦乐乎。

摇杆所限（真的不是借口），吾之雷飞只出过一次场，一胜一负。用小佩佩与人交战，倒也不显难看，偶尔返投得手的感觉不错。这次并没出现霸主的现象，连胜率没超过五盘，风水轮流转，日通也屡屡被赶下台。而一陌生同好手下陈洛的封位和嚣张的斜上掌，杰夫里的双顶和摔投也给众人带来了压力。

何仙姑——初出茅庐段位三级之新手。不想在与 HARELY 的结城晶交手中居然歪打正着乱打乱撞连胜三盘拿下！（仙姑语：谁说我是乱打的，那是战术！）乱拳打死老拳师，喜得仙姑眉飞色舞，信心大增，更坚定了练习醉拳之信念。本次最兴奋的人莫过于他了。而最郁闷的人非自由之子莫属。与一使 JACKY 者交手（发现深圳的社会青年皆使 JACKY），看着那人手挺潮的，小追地都不会，不想子更潮，居然遇弱越弱一败再败。后来总算是连扳了几个币，不过也赢得难看。一路长吁短叹，痛心疾首。心态调整，奋发图强为盼。

夜了，发梦皆是战斗。

## 第六回 新人当自强

一大早就收到仙姑的短信，约傍晚在华城练功。这小子现在是兴致正浓呢。仙姑今天表现还不错，有几下还挺唬人的，不知不觉也把人家体力打去大半。虽然后来还是输了，但那表现不会让人想到只是一个初段的新手。仙姑下来后，我便用佩跟那人的洛交手。一开始就给我一下马威，拳脚扑面而来，一下子就把我浮空，然后我还手时又被闪开。嘿，有两下子啊。我尽全力而战，五盘下来居然也险胜了。哼哼，咱也不是小菜一碟。接着他跟我皆用佩，二比三，最后输他一拳。一直不想用雷飞，只因玩街机组合键摸起来不顺，今晚斗胆尝试用了一下。对手一见我选雷飞就惊叹，啊？和尚？不会打啊！

这时我才发现 1P 摇杆不好用，下总变成斜下，前前也出不了。背身肘击总变成插捶击，败式全化为浧 。同时，我也发现雷飞用来杀生实在绝佳。尽管那破摇杆招数出得不能随心所欲，在不熟悉雷飞特性的对手面前也能周旋一番。顺着摇杆指东打西的思路走，居然把那一行人全部扫荡了几轮^^。

今天来的几人论实力不算强，用 WOLF 的比不上 SNAKE 使的强劲，而洛和杰里夫也没上次见到的人耍得凶悍，不过有些套路倒可圈可点。跟日通也交了手，此君永远拿下两局后就让你两局，君子风度，结果第三局不慎输给了我。对战后，跟这几个新对手攀谈。原来都无 PS2，是从一代开始一直练街机的，善玩三代。哦，怪不得那么怵雷飞。

走在回去的路上，仙姑意气风发，虽败尤荣。

## 第七回 无题

昨晚陪着买了仙剑二代的仙姑在华城玩 VF。仙姑近来热情洋溢，那天专门从公司溜号来我家看成龙的醉拳 1 和 2，加深认识，一天到晚跟我唠叨着进化版快出啊，到时我舜帝的张果老就完美了云云。

使雷飞与当年输给 SNAKE 的那社会青年对战，一比三惨败。每次开局先被扣去三分一体力。开局前总想先发制人，三局出了三招，全部都被对方后发先制，然后击飞。雷飞之慢实在不适合于抢攻，只能稳扎稳打。（怒，以后街机上不使雷飞了，






老摸错组合键）仙姑仍然破绽百出，不过却也总见着别人被他打得没了大半体力。昨晚的他被逼着学会了熟练的受身。当年被自由子连胜数局的那胖子今非昔比，日通不出最强的话也时不时被他拿下。观日通与一友的结城晶对战，两人均闪身频频。仙姑笑曰，这两人都不怎么防了。其实倒不是不防，而是看到他们偶尔的防似乎都没什么作用。

想着当年被 SILENCE 的闪身打得我无还手之力，此仇不知何时能报矣。

## 第八回 惊喜之余信念嘉

重大消息：今天和自由子还有荷仙姑去华城，上去顶楼机室后，竟不见 VF4 机台！

更重大的消息：找 BOSS 一问，说拿走了，下周日换台进化版！！！ 实在让人惊喜！ What a kind boss!

自由子买了摇杆，不是原装，想来是先练练，为街机上交流做准备。回来后三个人拿结城晶那出名难发的招数练习，除了霍打顶肘、崩击、修罗、独步等招数都成功发出（生平第一次啊）。果然摇杆好出一些啊，尽管成功率还有待提高。热爱八极拳的自由子要加油啊！

## 第九回 物以类聚，道乐

下午五点，冒着毛毛细雨，到了水上乐园。看着对面憨态可掬的仙姑从公司下来忙不迭一路小跑着赶过来，让人忍俊不禁。接完仙姑到深大正门，却不见 PK 人影（其实就算见了也不认得）。左顾右盼，只见马路上车辆堵塞。叫仙姑打电话给 PK，只听得他在那儿对着电话嚷道："我们在深大正门，在天桥上，在交警处理交通事故那边。"遂突发奇想，想到以后再接人，应拿块牌子，上写"结城道馆"四个大字。^_^ 

今天 GOUKI 和偏执狂也闻讯过来了。见到了这次热情的东道主 PK，一聊之下又多了个老乡。555，输得好惨啊。上次跟 SNAKE 的 WOLF 还能一打，这次却一败再败。其它的朋友也都很凶悍，一直没有对手自己孤独练习的 PK 也实力不差。感觉今天一上场脑子都蒙了，打得全然不成章法，出招盲目没有后着，平时百发百中的独 2K 竟也失误好几次，差劲。

晚饭后在宿舍又继续开战。今天自由子没来可惜了，这两人的打法是他绝好的教科书。素闻 GONKI 的 WOLF 有一套，以前也拜读过此君的战术心得，今天力搓群雄，一展摔角手力量之美。偏执狂的 LION 颇具实力，一个套路中两次、大追地令人印象深刻。不过却惜败给了 SNAKE，直令沉稳的他也发出了懊悔的叹息。感觉略为文气的偏执狂对系统的认识耳闻能详，简短的解释一语中地，不愧是专业人士呀。又听闻偏执狂对街霸 3 情有独钟，只是苦于找不到对手，令我想起广州有一大学同学，乃我们班 2D 格斗最强战士，下次他来深圳的话一定要引见给其切磋。







今天乱斗中不乏精彩的战事，而 HARELY 的影丸对 GOUKI 一战尤为娱乐性，两人总在场边争后恐先，混乱中掉下去的却总是忍者，六局中有四局都莫名失足摔下去。仙姑居然一上场就用日守刚，其一小时的操练自然在高手面前成了活动沙袋。仙姑有事，拉上我先走。临走前，在大家鄙视的目光中我又灰溜溜接上手柄，跟霸主 GOUKI 又交了一次手。感觉此君有心相让，正面防御我的进攻也不闪躲了，三大局里让我平了一次。独 2K 在没失误的情况下也有一次被其晃摇杆挣开而打不完……

今天的深圳 VF 圈子，又多了个 PK 君。本来素不相识的年青人，为着共同的爱好而兴致勃勃走到一起来，健康而单纯，实在是快乐的事。

## 最终回 明日依然执迷不悔

手柄手柄，我要用手柄啊 ~~~ 今天又欺负我不许我用手柄，呜 ~~~

在下一直研究雷飞，而最近在与人对战中也无进步，打法单一，思路混乱，做了一堆案头工作琢磨出的套路仍是见效甚微。郁闷中。专攻螳螂拳的自由子现在也找不着感觉，日本那边第一螳螂拳高手西比太的再次失利也让他为之郁闷。见其使的 LION 拘谨呆板，全无灵秀之气。由于多次切身感受到了摔角手的强健之美，最近换换脑子，开始着手练起了 WOLF，拥有一套实用性不强但偶一得手则夺去上百体力的三板斧连招。此君其实最爱八极拳，我弄来一套八极拳漫画《拳儿》，更是变成他睡前的最佳读物，只是总攻克不了晶那有名难发的招数，无奈下望晶兴叹。

今天交手，感觉 SNAKE 没有了上一次的压迫感。那天见他跟偏执狂那局，很有看头，今天就似乎少了那份激烈与精彩，多了一份随意与游戏。







PK 老乡的独步出得好爽啊，我们先到时求教，他一下子连发了 11 个，直令自由子心悦诚服五体投地的热泪盈眶。一问之下，上次聚会向 HARELY 求教后练到两点的成果。

忽然想起了那句话——手指搓烂终不悔，为伊消得人憔悴。

附：《热斗青春手记——我们的 VF 生活》，联线 VF 爱好者

silence（上海）：虽然只是 B 版街机，还是恭喜了。深圳及广东的各位好好磨练自己呀，有机会来北京和大家切磋。

Heat（北京）：很不错的聚会啊，期待我去深圳的时候也能和文章里的各位切磋。 那个内裤 Vanessa 就是和 silence 一起回来北京并和我们一起去植物园的玩人大帝啊，呵呵，好像说话很少的样子。晚上在二跑单位玩的时候也只切了有限的几局，呵呵，再去一定再切。silence 到哪里都是中心人物啊，眼看着深圳的 VF 爱好者也被组织起来了，真好。

玩人大帝（青岛）：修炼 VF4evo 已有时日，青岛的 VF 玩家也很希望和各地的同好交流切磋啊。竞技不在高，诚则活火。

jhun（广东）：你们有街机打，真好 ~ 我发现，我们这边的 vf friends 没有什么热衷，我联系了好几遍，都说有事，真是郁闷 ~~ 好在，我们还有《卡片召唤师 2》大战，哈哈 ~

荷仙姑（深圳）：经过几战，才发现老酒鬼这么少人用， 看来我这个唯一门徒要好好修炼，不能丢了"广东十虎"——苏乞儿的威名了 ~~

mahongtao（西安）：希望 snake 来西安好好切一切啊！

judge（深圳）：华城有进化版拉?太爽啦，我也要去玩，gogogo!!! 大家手下留情阿，我是个菜鸟。^ 对了，你们常说的日通是不是在华城 2 楼半那里卖动画碟的那个瘦高个啊?

sonofliberty（广东）：俺只能撞出几个弹腿，最爱还是崩云掌啊，VF 生活这才算开始，努力中.. 我是不会错过与升格了的 WOLF NB、AKIRA NB 、LEIFEI ZYD、SHUN ZWQ 讨教的！ 呵呵。




# 最强流男人地自白

“清晨的空气真是让人心情爽朗阿~~” 新鲜的空气让我不自主地有这种感觉。

不,我不能这么想。今天对我来说很严肃,很重要,我一定要成功!我要让那些平时自作聪明的傻瓜们看看,他们原来对我的看法根本就是错误的……



“Hi~火引君,今天穿的那么正式,是不是又有什么远大的抱负要实现啊?还是又要去扫平什么道场啊?哈哈…”这个声音我最熟悉,但是总是让我感到不快。

“嘿嘿,不是的啊。今天只是要去见一个朋友罢了。”我笑的有些拘谨,因为根本是装出来的嘛。

“不会吧?你有朋友吗?真想不到呀…不会是像你一样的人吧?”

“Ken,不要再胡闹了,师傅还在等着我们……”



“噢!该死,差点忘了,否则回去师傅又要罚我了…那好,火引君,我们走了。祝你的最强流早日成为世界第一流派呀……哈哈哈~~”

“这个白痴!”随着这令人厌恶的笑声渐渐远了,我轻轻地说了一句。

说实话,我很讨厌Ken这个自以为是的家伙,自从他来到这个镇子上,每次遇到他都会对我挖苦一番,我都一直在容忍他。说明一下,并非我打不过他,而是……而是我不希望把大家的关系搞僵……其实他在我的眼中不过是一个不伦不类的美国白痴,就是那么简单。不好好的在美国生活,偏偏要跑到日本来搞什么修炼,不是白痴是什么?最可笑的就是他穿着那件红色的道袍走在马路上,脸上好像还自豪的不得了。他根本没有意识到他看上去就像一块到处散步的寿司。我真想走上去揪住他,然后对他说:“小子!难道你不知道你的品位很差嘛?”

……话又说回来,在这方面,我就要比其他人在行的多,我的衣服选择的是即温馨、又浪漫的粉色,有时候连我自己都感到佩服,我怎么就这么有品位呢?最主要的是在击败对手的同时还可以给他们留下不至于太糟糕的印象,虽然我还没有击败过什么人,我想这个应该不太重要吧……可是这些话我是不会对那个傻瓜说的,就让别人尽情的去取笑他吧……

放下这个傻瓜不说,就是他旁边那个叫做隆的家伙最令人头疼。在我眼里,他倒不是一个只会吹牛皮的普通白痴,不过也不必摆出那种样子啊。自打见到他那天起,就没有见到他笑过,不知道在郁闷什么,我看根本就是在装酷,不就是功夫稍微比我高那么一点点么?虽然平时没有取笑我,但是更令人气愤,因为他根本就把我当作是透明的一样。我发誓,早晚有一天要让你知道我最强流的厉害……

不好,又是那个女人!她那件蓝色的衣服实在是太醒目了。怎么办?还是躲一躲好了。产生这个念头的同时,我转身朝离我最近的巷子快步走过去。

“丹!站住!!”

“糟糕!那个女人看到我了。不管那么多了,装作没听见好了。”我继续往巷子的方向走去。

“丹~~!听到没有,我现在以国际刑警的身份命令你给我站住!!”

“哎呀!这不是春丽小姐嘛?”没办法,我真的跑不掉了“早啊。”只好寒暄吧。

“你干什么要跑开?是不是又要去什么地方给我制造麻烦?”

“不是啦,我今天是要去探望一位朋友……”

“我看不像……”她的眼睛反复地打量了我几遍“探望朋友要穿道服的吗?”



哼~讨厌的女人,每次都是这样,你有什么资格来对我进行说教?说什么不要给你制造麻烦?真是可笑到了极点。以我们最强流的功夫,会把什么对手放在眼里吗?竟然还好意思用什么国际刑警的身份来压制我,那么我父亲遇害的时候你们都在什么地方?再说了,就算你是国际刑警,你也是香港人啊,干什么不好好的呆自己负责的地方,偏偏要到日本来管闲事?……

“喂,你怎么不说话了?你那个表情是怎么回事?”

“哎?哦,放心好了~我怎么会给春丽小姐您添麻烦呢?我刚才在想应该带什么东西去拜访朋友,真是个令人头疼的问题啊……”我说着话,就开始准备离开,毕竟不能让这个讨厌的女人耽误了我的正经事。



“你不要把我的话当耳边风,我知道你想去找那个人报仇,我也得到了他来日本的消息……他不是你想象那么简单的!哎?你站住!!听我说~你要是惹麻烦我就逮捕你……”

女人就是麻烦啊~~没想到她会猜到我的想法,不好办呀,幸亏没有被她缠住。想我这样出色的男人,怎么会这么容易被一个女人以三言两语就摆布了?是的,我得到消息那个杀我父亲的凶手要来日本,还知道他住在什么地方,所以我一定要去找他报仇。我要用我的最强流的武术令他悔悟,父亲大人,您看着吧……

啊,就是这里了,不知不觉中已经到了呀。现在要做的就是等那个人出来,虽然没有见到过他,可是听说他的特征很明显……恩?那边的那个人好高大啊,应该不会是日本人吧。等等!光头……而且是独眼!!没错~肯定就是这个人!!不过,没想到这个人的身材那么高大啊……不过,这个根本不成问题!我来了!

“呜啦!!!最强流超级男人——火引丹参上!!”我想我的姿势和台词都是很完美的,周围的女性围观者一定为我的帅气所倾倒了。虽然我知道现在不是为这个得意的时候……

“……”他的眼神的含义应该是轻蔑,不,甚至还不如轻蔑。

“不许不说话!你这个杀人凶手!今天就用我最强流超级男人的武功让你醒悟……”竟然又是一个把我当做透明的人!

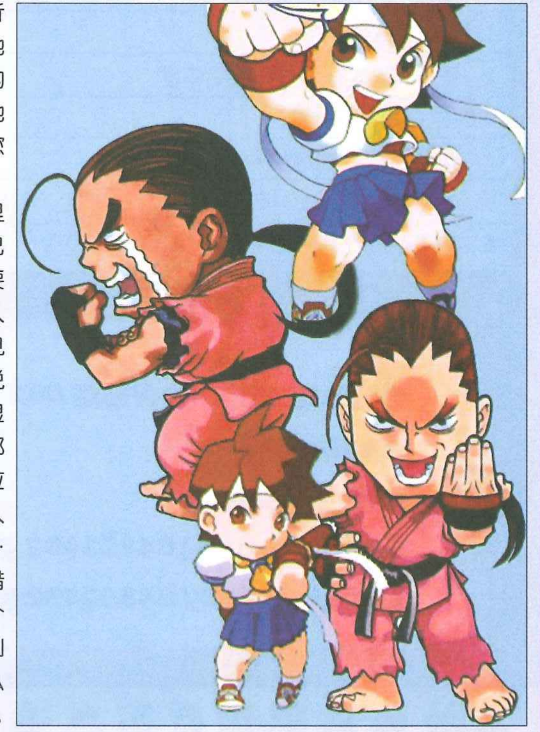
“白痴……”

啊?!虽然声音小,但是我听到了!!我最不能容忍的就是别人称我为白痴…何况是我的杀父仇人!我毫不犹豫的冲了上去,我要在众人面前体现我的实力,我要让他在死前丢尽面子……

“我道……”我的那个“拳”字还没有出口,就看到一个人影站在我的身前,距离是那么近,近到以至于完全遮住了我的视线,我感觉到的只有压迫感。而后,我被拳头高高的吹飞,然后又重重的落下,原来恐惧是比疼痛还可怕的东西……男人的尊严算什么,最强流的尊严又算是什么,这个统统不重要…我乘着意识还比较清醒,在第一时间向人群大声地表达出了我的想法:

“救命啊~~~~!!!!”

文、编/九十九、石田






近期我们收到大量读者来信，询问 2000 年以前的《电子游戏与电脑游戏》。我们非常重视这部分读者的来信，经盘点，我们抱歉地通知这部分读者：2000 年以前的各期“电电”已全部邮购完毕。但 2000 年以后（含 2000 年），还有部分存书。希望没有集齐全年期刊的读者来电查询或直接汇款邮购。另：我部还有长年优惠邮购，我们在这里一并刊出，欢迎大家踊跃邮购。

## 期刊邮购书目

| | 书目 | 原价 | 优惠价 | 备注 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2000 年电电 3-8 期 | 6.5 元 / 册 | 5 元 / 册 | 16 开本，3-6 期，64 页黑白，64 页彩页，7、8 期 98 页彩页 |
| 2 | 2001 年电电 1-4、6、8、9 期 | 8 元 / 册 | 6.5 元 / 册 | 16 开本，96 页彩页 |
| 3 | 2002 年电电 1-4、6-12 期 | 8.6 元 / 册 | 8 元 / 册 | 16 开本，96 页彩页 |
| 4 | 《电子游戏广场》12-29 期 | 10 元 / 册 | 8 元 / 册 | 16 开本，小说攻略、完全攻略，128 页精美印刷 |
| 5 | 《电子游戏一点通》（含 VCD）1-5 期 | 8.5 元 / 册 | 6 元 / 册 | 时尚 20 开本，精彩影像 VCD，权威业界讯息 |
















## 其它常年优惠邮购书目

| | 书目 | 原价 | 优惠价 | 简介 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 《剑魂》 | 25 元 / 册 | 15 元 / 册 | 如果您是个侍魂迷同时又是个漫画迷那么这本剑魂一定会是您喜欢的东西！书中收录了游戏中的海报和人物设定，可以把大家带领到侍魂的世界！ |
| 2 | 电子游戏《格斗秘笈修订本》 | 22 元 / 册 | 15 元 / 册 | 本书完全在现了格斗游戏多年来得风雨历程，收录了从 99 年中的大部分名作格斗游戏的详细出招介绍！是老格斗迷们得必修之书！ |
| 3 | 电子游戏 97 典藏 | 22 元 / 册 | 15 元 / 册 | 本书是近年来游戏文化的大成者，书中介绍的游戏都是经典之作！集可读性实用性于一身的典藏首选！ |
| 4 | 电子游戏《秘技宝典·续》 | 18.8 元 / 册 | 8 元 / 册 | 本书是近年来游戏文化的大成者，书中介绍的游戏都是经典之作！集可读性实用性于一身的典藏首选！ |
| 5 | 2000《电子游戏与电脑游戏》合订本(上、下) | 28 元 / 册 | 18 元 / 册 | 没有集齐 2000 年期刊的读者，本书为 2000 年 12 本期刊的精彩内容总汇，印刷精美，收藏价值极高，不可多得，不容错过！ |
| 6 | 电电《三周年纪念号》、《四周年纪念号》 | 8 元 / 册 | 4 元 / 册 | 感谢您与电电共同度过了四个春夏秋冬！纪念号为您呈现出近年来对游戏业内风雨的见证，模型．枪具．游戏．文化都是我们要奉贤给您得最好礼物！ |

**邮购地址：北京市清河邮局 062 信箱**
**邮政编码：100085**
**收 款 人 ：邮购部**
**邮购热线：（010）84853492 转 11**
**邮购咨询：（010）84853492 转 26**

### 注 意

请在汇款单里注明所购书目、期号、详细地址及联系电话，如需挂号请另加一次性挂号费 2 元。

若平邮，本邮购部概不承担非我方原因丢失刊物的补偿责任。

**本社所有邮购优惠办法均以最新期刊邮购广告为准，敬请留意！**

# 死苦塾

夜露死苦：皆さん！お元気ですか？特に、北京の友達。皆さんの健康のことを祈っています。

虽然在同一个栏目中连续用两次同样的开头语是我的大忌讳，但是还是不得不说：这个月也是发生了很多事情啊。

有听老师话，回家收听日语新闻广播的同学一定会发现，现在新闻的焦点已经从先前的“イラク戦争”转变到サース上来了。

valkyrie：老师，听说别的学校都已经放假了，我们是不是也可以回家玩游戏了啊？

夜露死苦：胡啊？！（胡在古汉语中代表“平什么”的意思）さあ！早く自分の座布団に戻って、それから先月の内容を復習しに行く。

我们来继续刚才的话题，正如大家所想的，这个サース就是现在各个媒体所说的SARS了，显然是外来语，然而说道サース就不得不让人想到一个东西——マスク，就是口罩，这是每天乘坐地铁必定要带的呀。

好啦，开始的课程吧。

我们先后学习了日语动词的分类和两种不同的接续方法，有的同学来信说，虽然各种方法都已经明白了，但是非常头痛词汇中的特殊类别，第一是不容易记住，第二是现在自己了解的单词太少，遇到新单词的时候不能确定它是否是特殊类型。其实呢，大家都不必担心，因为日语中的特殊动词并不像英文中名词复数形式变化那样，拥有众多的特殊词汇，可以说要小于0.1%吧。我知道的，常用的只有5个……今天给大家列个表格出来吧，valkyrie！去，画表去~！

| 原形 | ます形 | て形 |
|---|---|---|
| 知る | 知ります | 知って |
| 走る | 走ります | 走って |
| 帰る | 斬ります | 切って |
| 帰る | 帰ります | 帰って |
| 入る | 入ります | 入って |

另外，还有的同学来信说，虽然了解了各种方法，但是就这个变换形式后的动词的意义有疑问，就是说不明白这些词变化后所表示的意思或者就是不明白他们为什么变换喽？下面我来具体解释以下：

动词本身的形态已经完全能够表示其所代表的意思了（这是废话）。比如：

日本語を勉強する

这句话，已经完全可以表示出“学习日语”的意思了。下面我们把它变成ます形态，就是：

日本語を勉強します（这是ます形）

意思是和上一句完全相同的，只不过这是敬语的形态，valkyrie如果要和我说话的话，就一定要用这种句型了……而て型，则直接翻译成“请怎么怎么样”，还是刚才的这个例子，变换成：

日本語を勉強してください

这是“请学习日语”的意思。是一种比较客气的说法，同样，这种说法也存在着比较不客气的，是上级对下级，老师对学生，长辈对晚辈，我对valkyrie说话的使用方法，是将“ください”改成“なさい”就可以了，翻译成“怎么怎么样吧”。

正如我所说过的，日语中，很多意思是需要动词接续各种不同的尾缀而表达的，而很多接续的方式都是相同的，尤其以接ます和て这两种形式居多，所以我们要先学习他们的接续方法，我这是有目的的教学呀。

valkyrie：フン……（这个是个拟声词，表示轻蔑地冷笑）

夜露死苦：死にたくないでしょう？（你不想死吧？）

我还是先来将上个月学习的“……てください”句型的否定形式教给大家吧。

从中文翻译的角度来看，如果“……てください”翻译成“请怎么怎么样”的话，那么否定举行势必会翻译成“请不要怎么怎么样”

valkyrie：つまり（つまり在日文中表示：“就是说，换句话说”的意思），该句型的否定形式是要对前面的动词进行变化，而和“てください”无关。

夜露死苦：听起来像是废话，但确实是这样的，“……てください”的否定形式，是先将前面的动词变成简体否定形式，之后再接“……てください”。那么，什么是简体否定形式呢？就是将代表否定形式的“……ません”改成“……ない”即可。

1段、サ变动词接ない的时候都不发生音变，方法与接ます一样。

5段动词则需要将动词的词尾，也就是最后一个字母移动到该字母所在假名行的第一位，之后再接ない。

而か变动词——来る（くる）在接ます的时候会发生き音变，就是“来ます”，同样，在接续ない的时候也会发生音变，而这次是こ音变——（来ない），它是比较特殊的一个，只要单独记住这个就好了。

举几个例子来看看吧：

1段动词

| 动词原形 | ます形 | 敬体否定 | 简体否定 |
|---|---|---|---|
| 逃げる | 逃げます | 逃げません | 逃げない |
| 忘れる | 忘れます | 忘れまません | 忘れない |
| 調べる | 調べます | 調べません | 調べない |
| 入れる | 入れます | 入れません | 入れない |

サ变动词

| 动词原形 | ます形 | 敬体否定 | 简体否定 |
|---|---|---|---|
| 勉強する | 勉強します | 勉強しません | 勉強しない |
| 食事する | 食事します | 食事しません | 食事しない |
| 洗濯する | 洗濯します | 洗濯しません | 洗濯しない |
| 掃除する | 掃除します | 掃除しません | 除しない |

5段动词

| 动词原形 | ます形 | 敬体否定 | 简体否定 |
|---|---|---|---|
| 売る | 売ります | 売りません | 売らない |
| 飲む | 飲みます | 飲みません | 飲まない |
| 行く | 行きます | 行きません | 行かない |
| 使う | 使います | 使いません | 使わない |



今年は補欠か……

这里大家注意一下，使わない的变化方法可能会给很多朋友带来疑问，原形是使う，如果说词尾移动到该字母所在行的第一位，原本应该是あ。其实呢，大家不要忘记，在字母表的最后一行中只有两个字母：

わ　　を

但事实上为了便于背诵，一般都是以わ（い）（う）（え）を这种形式来排列的，所以会产生出使う→使わない的情况，所有以う结尾的词都是如此。

カ变动词

| 动词原形 | ます形 | 敬体否定 | 简体否定 |
|---|---|---|---|
| 来る（くる） | 来ます（きます） | 来ません（きません） | 来ない（こない） |

参照以上的表格，“……てください”的否定形式也被大家掌握了。

截止到现在，如果同学们在记下100个左右的常用单词的话，应该可以做一些日常生活绘画的练习了。而我们的课程也会从下个月开始走出枯燥的语法、接续常识，开始偏向实际应用和快乐教学了。从这节课，想必大家也能够了解到，其实所有国家的语言都有很多不同的表达方法，我们所学习的日语，即使只知道动词的原形也是能够勉强地将意思传达给对方的……

valkyrie：您说这话不就是为了逼迫我们多被单词吗……？

夜露死苦：（微笑着）年轻人，你知道“逼迫”用日问怎么表示吗？

valkyrie：…………

（逼迫是“追（お）いつめる”）

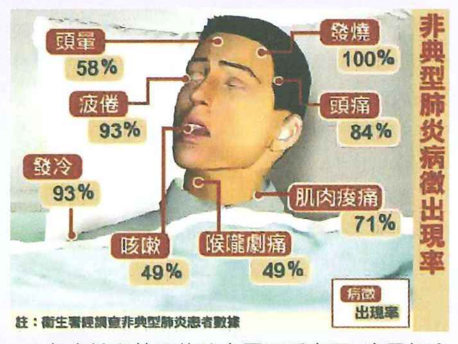
上次给大家出的题目还记得吗？就是日问中我田引水（がでんいんすい）所表达的意思。据valkyrie说，所有关于死苦孰的来信中都正确地做出了解释，有的同学还说以后要出就出基本日语辞典里找不到的……，是啊，那我也不知道的说……

好了，这次就给大家出个稍微有点难度问题吧，不过不是谚语了，而是关于日本人的姓氏问题，姓在日文中是：苗字（みょうじ）

请问：“月见里”和“小鸟游”两个姓氏的发音是……？（这个肯定是在基本日语词典里找不到了，活活^^b）

# 统一真战线

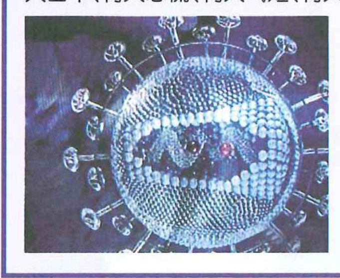
## 非典，来袭！




杂志社所处于的地方属于重灾区，这里每个人都已经反映出某项非正常特征，有人咳嗽、有人口干、有人心慌、有人气短、有人发烧、有人头疼甚至还有人呼吸间断、心脏停跳，组合起来完全是一个标准非典患者，但是，大家一定要注意这个“但是”，居然没有一个人出现两个症状以上，所以请放心这里依然处于火山岩浆中的安全孤岛，但是我们为了广大读者的健康着想，已经用神秘白色粉末将整本杂志进行彻底消毒，所以可以保证安全。不过杂志社这里就要进行彻底的防御了，其中最有特点的防御措施如下：

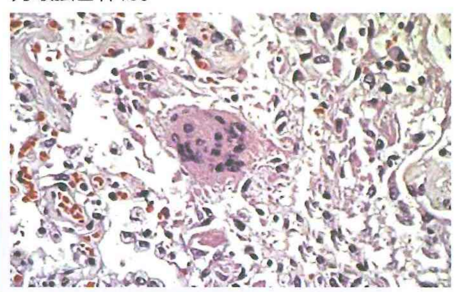
1、首先是小苗，他最大的自身防御招数就是不刮胡子，一是利用朔长的胡须阻挡病毒侵入身体，二是利用无比坚韧的胡须将病菌刺杀而死。其实这并不是最有效的防御方式，最厉害的是将积攒 N 年的袜子内裤堆积成一个高达 2 米的小山，具本人说这叫“以毒攻毒”，但到底是躺在“山”上还是藏于“山”中……就不得而知了。

2、其次是九十九，由于他长久以来百病不侵，从来不会得任何病，而这个秘密也只有他自己知道，但是这次由于事态严重并且我们无数次恳求外加色诱威逼，他终于祖露真相，本人说：“我和病毒长的很像，他们不会攻击我这个表兄弟，况且前阵子我已经与非典表兄通过电话，它保证我的生命安全。”原来如此，他现在已经成为我们杂志社最有威力的“防火墙”并打算设立为最强吉祥物。









# 魔导公会

## 被遗忘的国度

龙与地下城（Dungeons & Dragons），世界上第一个商业化的角色扮演游戏，将在今年迎来的它的26岁生日。这个由一个保险公司推销员 Gary Gygax 发明的游戏已经从在威斯康星洲诞生的简陋雏形，成为世界上最流行和最有影响力的角色扮演系统。



几乎所有人都听说过龙与地下城。它曾经成为过一些极端暴力事件的替罪羊。90年代，龙与地下城和由 Gary Gygax 创建的 TSR 公司一起消失了。在这些年中，对于不同的人，龙与地下城有着不同的意义。在计算机上，它是角色扮演游戏的基础，游戏开发者心中的圣杯。近十多年来，龙与地下城的系统和背景设定一直是游戏开发者们效仿的对象。角色扮演游戏的开发者试图使游戏中的幻想和体验更加吸引人。玩家们也希望从各种渠道上得到和龙与地下城的纸上游戏相似的体验。电脑上的龙与地下城游戏已经经历了11个春秋，对这款游戏，想必已经为广大玩家所熟识。从 SS 上的龙与地下城系列作品到 PC 上的各种系列作品一直是多少 ACT 玩家心归魂宿的游戏，在本期的内容中，我们将为大家带来了这种类型游戏原型的介绍及其一些简单的玩法。

龙与地下城虽然被很多人认作为 ACT 类游戏但是，其游戏本质不只是简单为满足快感的打打杀杀！龙与地下城在很多意义上来讲应该说是 RPG 游戏的原型，像最早期日本市场上的勇者斗恶龙之流的游戏无一不是以 D&D 的规则与形式来进行游戏的，可以这样说是 D&D 这种几十年前的纸上 TRPG 奠定了未来游戏业的发展，其作用决不容忽视！

D&D 这种纸上 TRPG 玩起来相当的简单，几个好朋友，在加上几张白纸和铅笔。最后还需要一些规则和手册的书籍就可以了！但是我们怎么玩才好呢？这种游戏最大的乐趣就在于朋友之间的相互交流与协作，虽然在这里篇幅有限但是我们还是要向大家进行一个简单的游戏玩法介绍。

首先就是要创建人物表格，这张表格也就是你在游戏中需要操作的人物。要注意：表格中人物的建立一定要按照玩家手册中的人物建立的规则去作，不可以自己随便乱作人物卡。（因为这种游戏里的准则是要依靠玩家来自觉遵守的，所以一切都要按照书上的规定来作）创建人物卡后一定要主动交给游戏中的管理者来审查，当然这也是由玩家来担当的角色。

之后，就是要熟悉你创建人物的世界观，也就是你的角色为什么出来冒险或者旅行之类的。这点一定要好好记住，因为玩家要按照你建立的人物进行扮演虽然自由度很高但也不能随心所欲四处妄为。这些都熟悉后就可以开始游戏了。首先，由游戏的管理者（简称：DM）来叙述出一个大体的世界观来，例如：你是某某国家的王子或者公主逃出家门出来冒险等等，随人物卡上的世界观来定！玩家的扮演也就是从此开始，刚刚登场的玩家由于等级都是 LV1 级所以到处受人的欺压（也不排除创建高级



人物的可能，如果你想扮演神一级的角色也是可以的只要 DM 允许），遇到敌人战斗时要按照规则来顺序掷出手中的投面。来判断是否成功，要注意的是在投面出现的数字要与自身的修正来相加最后得出得数字才是你所要攻击的数字（详细规定清参照玩家手册），战斗完结后就要由 DM 来结算经验值与战利品归玩家所有。当然，战斗的难度决定收获的多少！随着战斗的频繁，角色的实力也会随着提高。当到达20级后你所创建的人物就不是个普通的角色了而是作为传奇人物出现，这时玩家可以选择屠神之旅或者修练成神的道路。当然这一切都是要经过千心万苦的过程！（具体游戏的情节还是要由玩家来控制）

每经过一次战斗，经验就会积累一点，如果你是善良阵营的成员那么在战斗中就要一往直前，决不后退。若你是个邪恶阵营的战士那么在战斗时就不要相信身边的任何一个同伴，因为不知道什么时候他们那结实的钉头锤就会砸到你的头上，一切都是不可以相信的，杀掉好的留下更好



的！才是你们的信条。在游戏的阵营中你所选择的立场与今后的利益分配有直接的关系，所以事先一定要思虑清楚，游戏中的阵营大致分为以下几种：守序善良，混乱善良，守序邪恶，混乱邪恶，绝对中立等等几种。

当然，在游戏中我们当然可以不把自己的阵营告诉其它玩家了。若由其它玩家在游戏中询问你关于阵营的问题时你可以用哄骗技能进行欺骗（这是需要进行检定）。对于其它的问题也是可以通过掷投面来决定胜负例如：力量对抗检定，潜行对抗检定，意志对抗检定等都需要来进行检定。不过这也是需要 DM 的灵活操控全局的能力来管理好玩家！在 D&D 中一切基本上都是自由的。你随时都可以向对手或同伴提出一个对抗检定来引发一个小情节，但是你所作的一定要按照你的人物性格来，千万不要超游戏进行思维。如果被 DM 发现你超游戏思维并且行动，你就要遭到严厉的处罚。这点一定要切记！

这几种设定看上去普通，但确是传统 RPG 世界观的雏形。任何现在面市的游戏都是围绕这种形态而诞生的。我相信终有一天 TRPG 这种游戏的类型会受到大多数 RPG 游戏玩家的认可，所以赶在那一天之前尽快加入到我们的游戏中来享受吧！



# 动感空间

## 冒险游戏

动作冒险类游戏也将向着智力和战略方向发展，这就促使A·RPG类游戏的诞生。现在游戏玩家在体验动作游戏时已经不光是感受过关的乐趣，而且在激烈的战斗中还要添加入智力、解迷和冒险等因素。本次就将对于这类游戏进行一次介绍，相信一定会引起很多游戏爱好者的注意。

### A·RPG类游戏发展个人见解

所谓A·RPG（动作角色扮演游戏）是一种ACT+RPG的混合游戏类型，自1986年任天堂的《赛尔达传说》开创了日式A·RPG以来这种类型的游戏一直占据着相当一部分市场。此类游戏是在游戏产业比较成熟时才产生的一种游戏类型，最早的游戏由于机种和画面的限制，再加上游戏厂商对于游戏内容的局限性，所以早期所制造出来的游戏全偏重于过关动作类型，而这对于早期的游戏玩家来说这已经是非常精彩的内容了，但是随着游戏工业的发展，单纯的动作类型已经不能满足众多的游戏玩家，同一类型接触多了反而觉得没有新鲜感，所有游戏如出一辙，只要看了开头就知道结尾，并且所有游戏的类型都比较单调，智力的就只能是象道数学题，没有一点令人可以感兴趣的，而动作只是一味的突出动作的华丽和其中人物的能力与闯关的难易程度，这对于那些并不是十分喜爱动作游戏的人缺少吸引力，要创造出一种可以令更多游戏玩家喜爱的游戏类型事在必行，所以这就成了推动游戏产业向前迈进的一个重要因素，跨类型进行游戏制作其实是一件非常难办的事情，由于你既要考虑到在动作方面的一些事项，还要考虑到游戏中你要设定的解迷和冒险成份是否能吸引玩家的注意力，但也不能太过于简单和复杂，要做到恰倒好处是件困难的事情，所以在开始的制作中遇到了很多困难，处于探索阶段的游戏厂商们都在向着相对完美的目标前进，A·RPG结合了RPG与动作游戏各自的长处加以改造，既有RPG丰富的剧情和系统，亦有动作游戏紧张激烈的战斗感觉，在战斗场景上比起一般的RPG更加直观和真实，直接在地图画面上进行战斗也使游戏更加流畅，完全没有一般RPG切换画面是时的那些烦琐事情。而且A·RPG结合了两者的特殊性提供给玩家更多方面的选择余地，即使不擅长动作游戏的玩家可以通过练级来击败强敌，无心练级的人可以利用出色的操作技巧弥补低等级的缺陷。在这一方面SEGA公司借助它那强大的游戏制作理念也实现了这个愿望，那就是众多游戏玩家所熟悉的“光之继承者”，它在当时动作RPG类游戏中算是经典之作了，即使现在看到这款游戏它依然是那样吸引人。在这些人们熟知的游戏之前也出现了几款相应类型的游戏，但是由于游戏制作的很不严紧，并且在游戏性上也有多处不尽人意，所以游戏一经推出就没有得到广大游戏爱好者的认同，惨败收场。下面我们就谈一谈这类游戏中比较知名的作品。




《赛尔达传说》：这是一款1986年由任天堂公司开创的日式A·RPG类游戏，在当年刚推出的时候已经令无数游戏爱好者爱不释手了，就其主要原因是它那独特的游戏类型，是所有游戏玩家未曾见过的，对于这种游戏类型的设定也是非常贴近游戏玩家的。相信只要是曾经体验过这款游戏的朋友都会对他有一个不错的评价，如果你还不曾体验过这部游戏那就最好要亲身感受一下这款A·RPG游戏的前辈，所向我们讲述的那个精彩故事。




《BRAVE FENCER·武藏







传》：于1998年7月16日发售于PS机种上的这款游戏，其制作阵容非常之浩大，监制由坂口博信先生担当，人设由野村哲也先生担当，这都是现在极为耳熟的名字。游戏主人公“武藏”的名字来源于日本古代剑神“宫本武藏”，只不过游戏的舞台并不是日本古代时期，而是在其他一个星球上的亚克伊尼克王国，给人的感觉有点像西方中世纪的世界，武藏也变成了幼童的形象，但还是保留了一些二刀流的攻击设定。武藏被召唤到这个世界帮助解决王国各项危机，游戏给人的感觉完全是幻想中的故事。《武藏传》可以说是一个彻底的A·RPG游戏，其中加入了跳跃等丰富的动作，主角武藏的两把剑“雷光丸”和“兰罡多”也有不同的攻击方式。整个游戏的动作性十分强，玩家需要有良好的反应和基本的操作技巧以及清晰的头脑才能得心应手地进行战斗。游戏中的许多场面紧张刺激，关卡与谜题设计也十分精妙，与一般动作游戏不同。系统方面虽然比较简单，但是可以产生不少变化，战斗十分紧凑、刺激，也极易上手，操作再加上结合简单多变的系统，使玩家更容易沉浸在其中。

《Dewprism》：在国内又被称为《泪水晶传说》，这是一款人设极其可爱的游戏。游戏中你可以选择两个男女不同的主人公进行游戏，当




然故事的剧情也会有差异。它从画面上来评论绝对是非常精美的，但是之所以会最终以惨败销量收场也是有其原因的。那就是它的作品宣传不及其他作品，而且发售也是与众多优秀



作品一起，所以，知名度一低再低。但是这并不能说明这款游戏本身的质量和内容有多么差。

《圣剑传说》：同样是一款经典










的A·RPG类游戏，知道它的玩家应该是非常多的。最早GAME BOY版的



游戏虽然画面简单，但是在当时那种游戏类型单一的年代，出现一款这类



的游戏，的确可以吸引很多游戏玩家的注意。





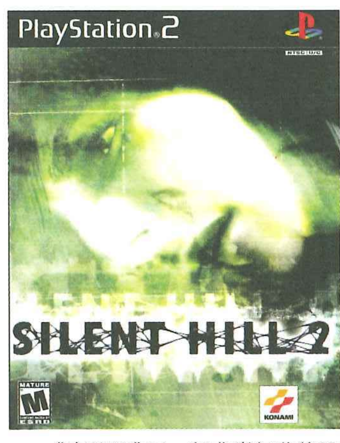
《阿兰多拉》：这个系列的作品总共有2部，他们都登陆在PS主机上，其中第一部是2D作品，它是由曾



经开发MD主机上“皇帝财宝”的开发小组制作，随后推出的将2D平面改成3D游戏，相信这是游戏事业发展必然的结果。




# 再谈《Silent Hill 2》

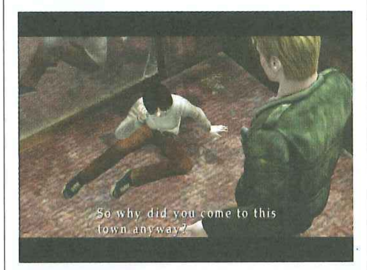



《寂静岭》是一部非常经典的恐怖游戏，即使是那些对《生化危机(Resident Evil)》中的血腥场面习以为常的人也会常常被它吓一跳。有一些人说如果将《生化危机》系列比作《僵尸之夜(Night of the Living Dead)》,《寂静岭》就是《Hellraiser》。《寂静岭》系列的灵感主要是来自一些作品，从游戏中的一些地点，比如说 Bachman Street(斯蒂芬金的笔名)和 Matheson Street(《地狱之屋》的作者所使用的笔名)等中就可以看出一些头绪。

寂静岭，一座笼罩在迷雾之中的神秘小镇，哈瑞曼森为了寻找失踪的女儿雪莉而来到了这儿，同时这也是新的故事发生的地方。游戏的主角——一个名叫詹姆斯的人——收到了一封奇怪的信，信的署名是他的妻子，事实上她在三年前已经死了，信中要求他来这座宁静的小城。詹姆斯的好奇心一下子冒了出来，为了寻找事情的真相，他回到了寂静岭，接下来发生了一连串恐怖的事件，他陷入了一个奇异的旋涡中。《寂静岭2》显然跟它的上一代游戏一样，将玩家置于一个双重世界中，一个是被掩盖在迷雾和神秘气氛下的普通城镇，另一个就是真实的社会，有昼夜的交替，城中居住着一些恐怖的怪物，正常的人在这儿待上一段时间，一定会精神错乱的。在第一部《寂静岭》中，玩家并没有真正搞清楚事情的起因，是什么样的神秘力量将未来时代的居民带到现在的世界上来的呢?也许在续集游戏中会有更清楚一些的解释。

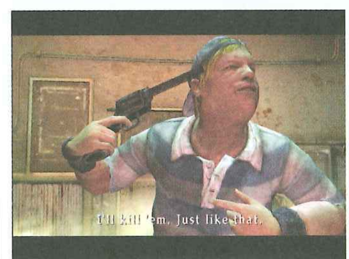
《寂静岭2》遵循了恐怖游戏的许多传统规则，并且混入了其它一些因素。玩家不得不再次使用讨厌的《生化危机》风格的控制方案，前进或后退与游戏人物面朝向或是行动的方向来决定，不仅乏味而且颇费脑筋。物品清单和生命值的管理系统基本上也保持不变——换言之，屏幕上的生命条仍然是绿色的，而不是红色的，玩家使用的武器需要不断地填充弹药，而且物品可能会混杂在一起。游戏中仍然有各式各样有趣的谜题，会有一些图片以及解说性的文本。从静止物体屏幕上取下的物品将会以一种奇特的方式从屏幕上淡去。如果说在视觉上这部游戏与上一代有什么不同的话，应该是许多谜题都是通过屏幕上的光标直接来控制，可以用来操作一些事情，比如说箱子上的锁。看到游戏中的谜题并不是简单的要求取物品、允许亲自实践的操控，真让人高兴。就我们看到的游戏demo，呈羊皮纸颜色的地图和菜单屏幕不仅逼真，而且直观，方便玩家在探险的时候识别。

就象上一部游戏中的哈瑞曼森




一样，詹姆斯对抗寂静岭发生的一些恐怖事件时所使用的武器装备很少，只有一个手电筒以及少量的武器。在游戏中既不会出现榴弹发射器也不会出现喷火筒;詹姆斯手上拿着的不是一块厚重的、上面钉着钉子的木板，就是一把不太好使的手枪——弹夹里的子弹一下子就用完了，玩家经常需要装载子弹。可以装在口袋中的便携手电筒仍然会射出耀眼的光芒，如果照在黑呼呼的墙壁上，上面将会映出一个光圈，和现实生活中的手电筒一样。用手电筒来扫视镜头，你就会看出照明效果的质量了，从明亮到黯淡，分成了许多等级，而且还有精细的折射现象。使用手电筒其实蛮危险的，很容易将敌人引来，把詹姆斯当靶子来射击。另外还有一个便携式的收音机，詹姆斯通过它来了解周围的状况，因为只要有敌人靠近，就会发出劈啪声，距越近，声音越响。游戏的音效制作得棒极了，为本来已经很恐怖的游戏平添了几分惊怵的感觉。

在营造游戏浓重的气氛方面，动态的镜头角度和狭窄的环境所带来的幽闭恐怖症似的效果也起到了重要的作用。游戏中的许多地区是锁定




在一个特殊的镜头角度的，有一些地区则允许玩家将视角调整回到中心，然后再寻找一个更加舒适的肩膀上方的视角——通过使用肩膀按钮。在重新聚焦或是玩家上下跳跃的过程中，镜头似乎有意地滞后了一些，给人一种真的是透过真人的眼睛来看东西的感觉，做到这一点已经很不容易了。强迫性的镜头所带来的恐惧感觉正是《寂静岭2》所追求的。

在我们拿到的游戏演示中，詹姆斯出现在一家医院中(那儿有一些基本的医疗装备)以及另外一个地区中。背景音乐给我们留下了深刻的印象，金属发出的共鸣声让我们置身



一个恶魔工厂中。持续不断的叮当声让人觉得很不安，它不仅是用来制造气氛，而且从一定程度上分散了玩家的注意力，让我们无法静下心来勘查周围的环境，迫使我们一直处于被动的位置。走进侧面的房间中——比如说侵没在血液中的软壁小室——里面寂静无声，与外面的喧哗形成鲜明的对比。医院中漆黑一片，没有任何照明装置，因此，玩家只能依靠手电筒发出的微弱的光来检查周围的一切东西。登上几段楼梯，来到医院的另一层，看似平淡无奇的景象，谁也不知道接下来会发生什么事情。游戏demo并不仅仅显示背景环境，当詹姆斯在医院中走动时，几个凶恶的怪物将会跳出来攻击他。其中有一个怪物看起来真的很恶心——看上去就象是一个穿着紧身衣的两足的类人动物，他似乎要脱掉身上的紧身衣，手脚正在挣扎，从头到脚都在淌着血水，腰上还系了一根皮带。慢慢地靠近这头怪物，他将会向詹姆斯吐有毒的唾沫，吐完之后他将会向后退，脸上一副痛苦的表情，而且慢慢把眼睛闭上。使用木板连敲击打怪物，或是朝他连开几枪，怪物将会飞快的逃



走，躲藏在黑暗中。游戏中还有一种怪物，他似乎也是一种用人制造出来的实验品，在身体上本该是脑袋和手的地方却长着两条腿。这种怪物看上去也是很肮脏、身上淌着血水，死亡对他们来说似乎是一种解脱。在垂死挣扎的时候，比如说你把他们打倒在地，他们将会作出全身抽筋的样子，挺恶心的。至于游戏中的普通怪物，种类就更多了。

詹姆斯的造型本身让人难忘，细致而又逼真的面孔，流畅的动作，行、跑、挥舞武器以及拔枪等动作之间的衔接非常之好。他的相貌并不是那种威严或给人压迫感的那种，事实他看上就跟普通人一些，遇到恐怖的事情也会出现大惊失色的表情。故事围绕着主角展开，这是《寂静岭》的优势之一，《寂静岭2》自然也保留了这个特点。Dual Shock 2控制杆的力反馈带给玩家一种亲身作战的感觉。随着詹姆斯受的伤一次比一次严重，他的心跳和脉搏也会变得越来越快，这些力度将会通过控制杆传到玩家的手中。虽然在游戏demo中没有出现任何CG的演示，但是根据我们在E3大展上的东京游戏展上所见到的简短片断和游戏演示，FMV的画面质量非常高，而且以故事为主线展开。

《寂静岭2》的游戏demo的可玩性给我们留下了极深刻的印象，虽然我们不想承认，但是游戏demo中的情节真的把我们吓坏了，虽然如此，我们仍然期待着不久将要发售的《寂静岭3》。

文:WHITE

# 热血道场

## 浅析格斗游戏中的专用词

格斗游戏的专用词，是随着格斗游戏的起源而衍生的词语。顾名思义，这类词只有对应格斗游戏才有意义（或者在其他环境下有着根本不同的意义）。在格斗游戏中，不管你是新鸟、老鸟或是菜鸟，你是否对其中的专用词语的定义有一定了解？什么？不懂？那我可以肯定的说你一定不是什么高手，至少不是百战不殆的那种。

俗话说得好：若要善其事，必先利其器。了解格斗游戏中各种专用词的定义，无疑是一位令人敬佩的高手所必须具备的。香港的格斗达人维也纳在很早以前就对其中的一些做出了比较精确的定义及解释。可见水平普遍较高的香港玩家对其是多么的重视。现在把这些东东奉献给大家，希望可以使新鸟不再懵懵懂懂如听天书，尽快的加入老鸟的行列；使老鸟可以更好的了解自己改进自己，使技术日臻完善，早日步入格斗游戏的化境。

### 基础篇

游戏中，玩家所操纵的角色是通过玩家输入的指令来做出相应的行动的。格斗游戏也不例外。但格斗游戏中的红色的定义有区别于其他游戏，不是简单的一个动作就可以称为指令，是特指角色所拥有的招式（跳跃、防御等也在此范畴）的输入方法及顺序。例如波动拳的指令为↓↘→+p，意为将↓、↘、→三个方向顺序输入后，再以 p（任一）来结束整个指令。如果在输入过程中出现误操作，就会导致整个指令的失败，自然而然的就会导致对战局的不利。

一般来讲，对于指令的误操作有两种，一种是在指令要素（方向键与拳脚键）上出现问题，比如指令要素的顺序颠到或是输入不确切（多输入或是少输入）；另一种是时间上，通常是超出了该指令要求 fame 的最大限定。所谓 fame，是格斗游戏中专用的时间单位，一般的定义是指大约 1/60 秒的时间，不但是指令，包括角色的出招与收招的时间等都是以 fame 为单位。大家都知道，世界上第一款真正意义上的格斗游戏是 capcom 出品的 street fights（我们所说的街霸），其中的要求就是每个指令要素之间的间隔最大为 3 个 fame，就是 3/60 秒，这个经典的设定至今还被许多的格斗游戏沿用。

掌握了指令的输入方法，就可以更好的输入各种指令。最简单的指令就是角色所拥有的通常技。通常技是最简单的一种指令，一般只通过一个指令要素（按键或摇杆一下即可）就可以实现。防御、跳跃及其拳脚的攻击就是典型的普通技。



▲跳跃、防御或是普通拳脚都可以算是指令的一种。

格斗游戏中的角色都会具备若干必杀技，必杀技是指令的最好体现。因为必杀技是以比较复杂的摇杆与按键组合来实现的，所以不论在攻击力还是特性上都或多或少的优于普通技。



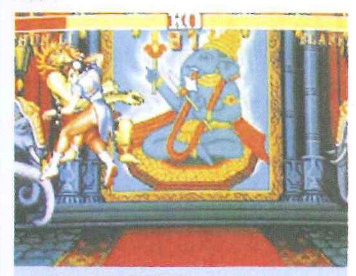
▲KOF 里的超必杀技总是那么地华丽。

而且随着玩家对格斗游戏激烈程度的要求的不断提高，还随之出现了杀伤力与性能更加出色的超必杀技。超必杀技较之必杀技更为华丽，很高的可看性也是其特性之一，且多具有一发逆转的功效，但是需要通过满足一定的条件才可以产生。

必杀技与超必杀技虽然具备令人满意的攻击力，但是对于对方的防守却一筹莫展。这种情况就要靠投技来解决。投技一般都是不可以防御的捕捉系技巧，具有比较固定的攻击力（不会受到例如修正值等因素的影响）。



▲铁拳中的超必杀技一般都是防御不能的。



▲春丽的空中投技

投技的另一种体现是掴技，虽然同为捕捉系技巧，但是当成功捕捉对手后的效果是不同的。掴技在可以在实施成功后通过按键的连打来增加攻击数（或攻击力），但是对手（被攻击者）也可以通过更加快速的连打来挣脱。所以玩家的按键速度是对掴技攻击力最大的影响。

投技对防御的制约是显而易见的，但是出于对平衡性的考虑，普通投技都可以通过在第一时间输入相应的指令进行拆解。所以指令投成为玩家的另一个选择。指令投与普通投的的区别就像是必杀技与普通技，同样是通过特定的指令进行输入，只不过产生的是投技效果，严格上来讲也算是必杀技的一种变通吧。由此可见，投技与打击技良好地配合可以使战斗套路更加多样化。可以说合理适时的利用投技来瓦解对手的防御是一个高手所必须具备的。



▲桑吉的螺旋打桩，必杀投技的始祖。



▲可以防御的必杀投技——打击投技。

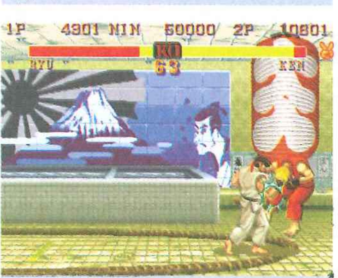
在本篇的最后，还要给大家讲一下有关特殊技。所谓特殊技，是指通过较为简单（一般是一个方向输入 + 按键输入）的指令输入实现的特性接近普通技的打击技，但又会有着一般普通技所不具备的特性（如进行中段打击）。有的人会说，摇杆 + 按钮的组合不就是必杀技了吗？不是的，两者的根本区别在于后者的指令输入要简单的多，而且各方面的性能更象是普通技，但基于根本性能方面又有一些不同才会冠以特殊二字吧。



▲特殊技是 kof 派连续技的不可或缺的一部分。



▲capcom 的特殊技更注重“奇袭”。



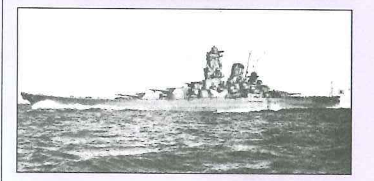
▲必杀技的各个方面普遍优于普通技。



▲kof 丰富的人设使投技的表现形式也很多彩。

# 策略同盟

## 二战之中的战列舰



光荣公司在4月3日推出了一款以海战为背景的A·SLG游戏《钢铁之咆哮2》，想必喜欢海战模拟类游戏的玩家又可以在海战领域大显身手了。当然在现实中的海战并不像游戏中那么轻松，妄想用一艘战列舰对付一个舰队那简直是在做梦，并且还是一个无尽的噩梦。

战列舰起源于第一次世界大战中后期，在第一次世界大战的大规模海战中扮演着举足轻重的角色，这种由重型巡洋舰演变而来的钢铁巨舰在第一次世界大战甚至是第二次世界大战中的十几年里也得到了突飞猛进的发展，然而在第二次世界大战中后期却并没有展现出它的优点。这主要是因为时代变了，海战的中心理念也变了，战列舰已经无法适应后来的战争需要了，所以渐渐的退出了历史舞台。战列舰的设计初衷是利用自身的强大火力和优异的防御性能在海战中充当舰队主力，以压倒性的火力摧毁敌一般舰船，并能和敌方战列舰一决高下，是巨舰与大炮主义和海上要塞主义的结合。一艘性能良好的战列舰不仅在战斗中能所向无敌，而且在平时的正常巡航中也能良好的威慑敌方。然而在平时一艘战列舰的维护成本也是惊人的，平时一艘战列舰的主要花费有：各种油料费（主要是燃油和润滑油），船员消耗物资（其中包括食物。水。生活用品等），武器的保养。换装和修缮，通过运河和寄港的费用。以上这些还不包括专门为其护航和提供补给的其它舰支所花费的金钱。这种庞大的开销不是一般国家所能承受的。如果是战时，开支就更大了。首先是弹药，战列舰的炮弹（尤其是主炮炮弹）大部分都是特制的，成本极高。其次是炮管，战列舰炮管的寿命要根据不同火炮口的径而定，最长的寿命不超过300发每根。最后是装甲的消耗，被打中就要修补，这就不用我说了。以上都是要花银子，没钱一边凉快去（难怪钢铁之咆哮2中战列舰特贵）。

战列舰代表的是几个世纪以来远洋作战舰船发展的顶点。战列舰的三项基本能力指：发起强力打击的能力、承受打击的耐久力和进入作战区域以及在作战区域之间运动的移动力，归结起来为三点，即火力、防护力和速度。要把一艘舰设计成在三个方面都无可匹敌几乎是不可能的。战列舰设计有的以三大能力中的某一项为重点，如安装巨大口径火炮，或加强装甲，或提高速度。也有的设计以三大能力中的两项作为设计基准。然而，要在三项能力之间取得平衡是非常困难的，尤其在资金有限的情况下这样做几乎变得不可能。如第二次世界大战中德国所设计的“俾斯麦级”战列舰，该战列舰的设计思想很有特色。在防御方面，该舰采取全面防御，这无疑增加了船体的总重量和制造成本，但却获得了较好的防御力。攻击方面，400MM以上的主炮攻击力固然强悍，但口径过大会直接导致射击效率低下。众所周知口径越大炮弹就越大，射速和填弹速度就越慢。还有炮台就会越重，这样又会影响炮台转向速度，同时口径越大就意味着药室和炮管的寿命就越短。所以当时的设计者并没有选择400MM以上的主炮，而是选择了380MM毫米52倍径的主炮（注1）。380MM毫米主炮在当时具有比400MM以上的主炮更快更准更可靠的性能，击沉英国战列巡洋舰胡德号就是最好的证明。在移动力方面，因为当时的技术所限制（德国当时没有建造大型柴油机的经验），仍采用老式传统的蒸汽轮机，但就算如此俾斯麦级（俾斯麦号和提尔比兹号）仍达到了30-31节的最大航行速度（注2）。成为欧洲当时最强大的战列舰。同时期在地球的另一端，日本也在建造着大型战列舰“大和级”（大和号和武藏号），与俾斯麦级不同的是大和级重视的是防御力和攻击力，在防御方面，采取的也是全面防御，但相对而言要比俾斯麦级厚的多，大和级共有约24000吨的装甲（俾斯麦级约17300吨），就算同时挨上2-3枚鱼雷也没事。攻击方面，大和级采用的是460MM口径45倍径的主炮，比俾斯麦级短，这就意味着就同口径而言无论是经度还是射程它都不及俾斯麦级，但其破坏力是惊人的，炮弹重约1.5吨，可以打穿40公里外3000MM的装甲。另外只得一提的是大和级的防空体系，大和级采用中央集中防空体系。大量的对空兵器都集中在前舰桥、烟囱和后舰桥附近，有效的防护着中央指挥和驱动部分（武藏号在投入战斗时还未加载密集防空炮）。在移动力方面，虽然日本的柴油机技术还算不错，但73000吨的满载排水量，仍使该级战列舰的最大航行速度不超过27节。当然对于《钢铁之咆哮2》中那20多万吨，航行速度40多节的超兵器来说，世上最强的战列舰也只是垃圾而已（笑）。

随着航空母舰的出现，海上制空权理论的确立，使得原来八面威风的战列舰沦为了二线舰船。一般充当舰队旗舰（摆设）或给大型航母充当贴身保镖。第二次世界大战结束后由于经费和反潜能力较差等原因，战列舰渐渐从各大国海军的主战序列中消失（虽然上个世纪80年代，美军对依阿华级战列舰进行了整体现代化改造，但该级战列舰仍未逃出被裁的命运。）。战列舰从诞生到消失也就四五十年，从前为其打杂的巡洋舰和驱逐舰如今成了各国海军的新宠，就像恐龙和原始哺乳类一样，真是三十年河东三十年河西呀。如今想要一睹战列舰的风采只有在博物馆。历史书和游戏中了。

（注1）：倍径是指火炮炮身长度。

（注2）：1节是指无风状态下每小时航行1海里

# 花之都市

## 可曾记起爱

### ——温暖的南欧之风，守护着你的《凝望骑士》

在剑与战争的血缘的时代……

渴望获得骑士名誉的佣兵们……

来到南欧的小国多尔法……

与侵略的国家不断的战斗……

煦暖的晨曦照耀着多尔法的港堤……

佣兵们的故事由远处传来的忧伤的小提琴之声开始……

《凝望骑士》是KONAMI的RED组（樱花大战之父广井王子带领的王牌制作组）制作，于1998年3月19日发售的PS纯爱养成游戏。游戏者做为一介佣兵，以成为最高级的圣骑士为目标，将在拥有悠久骑士阶级传统的南欧小国多尔法生活。在三年的训练与战斗的生活中，游戏者将会结识各种性格各异充满魅力的女孩，最终当然是希望能与心爱的女孩结婚了（动机不纯：）呵呵……）。这款游戏的名气虽然不如《心跳回忆》，但游戏性却绝不比《心跳》差，游戏的内容也十分丰富。在多尔法王国生活的三年间会发生丰富的游戏事件，而这些事件将对游戏的攻略起到巨大的影响，也会触发大量的选择肢，错误的选择可能会意味着悲剧的结果……此外，游戏有着超豪华的声优阵容，登场声优有国府田麻理子，井上喜久子，岩男润子，小西宽子，冬马由美，三石琴乃，岛津牙子，新山志保等（声优迷要流口水了……）。正由于这是一款非常优秀的游戏，所以时至今日在日本仍拥有相当数量的FANS和人气。1998年11月26日又推出了外传性质的续作《凝望骑士R大冒险篇》，续作是以RPG的形式出现在玩家的面前，轻松感人的游戏剧情，漂亮的过场动画，精美的游戏图片，充满乐趣的衣装收集系统，多彩的游戏特性得到了玩家得一致好评。我想，国内玩家大都是从这款续作开始接触这个游戏的。但是比起她的外传《凝望骑士R大冒险篇》我还是更喜欢养成版的《凝望骑士》。深厚宽广的世界观和错综复杂的剧情以及浪漫的南欧风情，使得《凝望骑士》就像一杯红酒越品越香（整个游戏总让人有种淡淡的哀伤和莫名的感动）。游戏中的隐藏要素十分丰富，这些东西不是第一次就能打出的。因此，在这次的花之都市中给大家回顾《凝望骑士》



的小资料和游戏周边的介绍，希望大家喜欢，也欢迎喜欢这款游戏的玩家来信与我交流。

目标圣骑士！！108种称号全制霸！！各种能力的最高称号能让你拥有华丽而强悍的必杀技喔~~

### 各种必杀技取得

SINER BALL（森罗球）：在学校进行学力修炼，得到军师，博士，神机军师称号时修得。

封：在学校进行礼仪修炼，得到立派绅士，素敌绅士称号时修得。

圣HEAL（神圣回复）：在学校进行信仰修炼，得到贤者，圣人，慈爱贤者称号时修得。

玫瑰战俘：在学校进行魅力修炼，得到白马贵公子，パう贵公子，魅惑贵公子称号时修得。

舞樱斩：在学校进行剑术修炼，得到剑士，豪腕剑士，神之刃称号时修得。

马鞭：在学校进行马术修炼，得到スピ-ド キング得称号时修得。

ROCKET ATTACK（火箭攻击）level46以上时在芬尼路地区随机单挑胜出时得到。

### 地区介绍

（到处走走，看看你所爱的人在哪？）

#### 多尔法地区

包括：多尔法城（特定节日可去）、葛缕子大道：商店街（服饰店.贵金属店、餐厅）、酒店（不需要常常去）、舞厅（不是舞盲就没问题）

居住女孩：黛蒂、卡洛儿、丝丝、普莉



#### 金盏草地区

包括：国家公园（人鱼泉、审判口、花园：4~5月10~11月可去）罗慕洛坡道（露天茶馆、井木道、画廊，这三个不少人喜欢）

居住女孩：莎拉、琳达



#### 茴香地区

包括：剧院（三个月变一次戏剧，苏菲亚喜欢去）、运动公园（剑术.马术高就可有很好的结果）、竞技场（1~3月可去，适合有活力的女孩一起去）。希里那里车站、漫步道、红门（有些女孩不喜欢）。游船搭乘处（5~10月开放）、马戏团（不太有人喜欢）。

居住女孩：苏菲亚、蕾莉、莱兹、罗莉、汉娜、克蕾亚。



#### 洋甘菊地区

包括：牧场（4~11月开放）。森林区、高原（4~9月去最好）、银月之塔（跟谁去都很好）。神殿迹、梅妮研究室、地下墓地（没什么效果，最好别去）

居住女孩：季因、梅妮



#### 蓝海地区

包括：灯塔、公墓（在公墓跟克蕾亚有剧情）。大炮区、波止场（恋爱度很高时可去）。海滨（嘿嘿~就不用多说了，阳光海滩~莱兹不可能约去）

居住女孩：安、若爱（居无定所）



### 游戏中固定发生的战斗时间表

（在开战之前先好好休息）

26年7月16日-7月21日 战役：伊里巴会战 人物：疾风

评价：HP不多，攻守一般，不难对付。

26年12月2日 事件：猛兽脱出 人物：白虎

评价：攻击力较高，由于初期能力不高，在战斗前两星期要注意恢复体力。

27年5月6日-5月11日 战役：达那攻防战 人物：不动

评价：攻防高，但速度慢，较易对付。

27年6月2日 事件：挑战书 人物：冰炎

评价：（在达那攻防战中胜出才出现）攻守平均，必杀技较强，较难应付。

27年12月2日-12月7日 战役：天拉河战役 人物：迅雷

评价：攻防低，速度快，必杀技较强。

28年9月22日-9月27日 战役：巴斯鲁战役 人物：幽鬼

评价：攻守一般，hp较多，必杀技强。

29年3月2日-3月7日 战役：首都城隍战 人物：破灭

评价：攻防高，hp多，必杀技特强，小心应付。

每年9月-11月 事件：人物：熊

条件：收到村民委托。

26年-28年 事件：人物：不良份子

条件：上街随机遇上。

26年-28年 事件：人物："忍者"

条件：level46以上在芬尼路地区随机遇上。

战胜后可修得火箭攻击。

### 小密技

在OPTION选项的?????设定中，输入（上上下下左右左右X○），便可以直接玩方块跟扑克牌两个小游戏。

在角色能力表示画面输入上上下下左右左右X○，听到效果音即可，然后在能



力画面上下移动，就可以显示出各指令的实行LV和指令成功率UP值。

这是KONAMI所推出的《凝望骑士》人偶模型。



比例为1：6　　限定生产各1000

原型制作／海洋堂

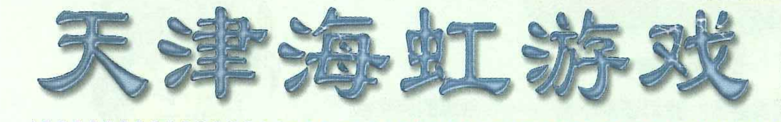
### 《凝望骑士》的音乐CD

| 发售日 | 作品名称 |
|---|---|
| 1998/04/03 | 《みつめて》 |
| 1998/04/24 | 《みつめてナイト オリジナル·ゲーム·サントラ》 |
| 1998/06/05 | 《みつめてナイト Vocalize》 |
| 1998/07/24 | 《DRAMA CD みつめてナイト 第1巻 入国~ENTRANCE~》 |
| 1998/08/21 | 《DRAMA CD《みつめてナイト 第2巻 真实~TRUTH~》 |
| 1998/09/04 | 《みつめてナイト Concerto（コンチェルト）》 |
| 1998/09/23 | 《DRAMA CD みつめてナイト 第3巻 复仇~REVENGE~》 |
| 1998/10/09 | 《ソフイア「sophia」（ソフイア ソロアルバム）》 |
| 1998/10/23 | 《DRAMA CD みつめてナイト 第4巻 时限~LIMIT~》 |
| 1998/12/23 | 《みつめてナイトR~大冒险篇~オリジナル·ゲーム·サントラ》 |

这些东西你收集到多少了呢？（做为《凝望骑士》死忠的我也只好望洋兴叹了55555……）。

当游戏主机进入新世代的时候KONAMI却迟迟未推出该游戏的续作，这实在是令FANS们感到失望，现在日本最大的《凝望骑士》FANS网站从1999年7月16日就发起了要求KONAMI推出续作的投票请愿，到现在仍在继续。（真佩服小鬼子的毅力，做为《凝望骑士》迷的我当然也希望KONAMI能早日推出2代）投票的网址 http://cgi.aya.or.jp/~aya2043/mitsumete2/minibbs.cgi 喜欢凝望骑士的各位请去投下你支持的一票！！






邮购汇款地址：天津市 241 邮政信箱 收款人：杨子江 邮编：300020
邮购热线：022-27224060 门市地址：天津市和平区兴安路 185 号
天津市和平区兴安路 134 号 e-mail:yzjrpg@163.net
银行账号：交行 601428 4121 840215

购碟邮费：15 元不论品种数量.购碟 150 元以上免邮费。如汇款单附言写不下请您以电话,e-mail,传真或信件的方式将商品内容告知我店.其他节目单免费索取，请注明索取类型（DC,SS,PS2,主机，配件,卡带）。本店所有软件均买十送一。

**PS 经典软件 6 元，英文版经典 8 元。DC 软件 300 余种，6 元 / 张. SS 软件 300 余种，8 元 / 张。PS2 软件 10 元 / 张。请参看以前广告或免费索取节目单。**

## PS 经典英文版游戏

太空战士 4/5/6
太空战士 7/8/9(4CD)
寄生前夜 1(2CD)
寄生前夜 2(2CD)
龙战士 3/4
格兰蒂亚(2CD)
陆行鸟迷宫 2
陆行鸟赛跑
异度装甲(2CD)
浪漫传说 1/2
Beyond the beyond
阿兰多拉 1/2
银河之星 1(2CD)
银河之星 2(3CD)
武藏传
放浪冒险潭
晶莹之露(A/R)
北欧战神(2CD)
时空之旅
穿越时空(2CD)
圣剑传说
皇家骑士团 2
太空战士战略版
星海传说 2(2CD)
寂静岭
GT 赛车 1/2
wild arms
wild arms2(2CD)
前线任务 3
迷失少年(3CD)
女神异闻录罚
牧场物语
永恒传说(3CD)
宿命传说
恶魔城
龙骑士传说(4CD)
勇者斗恶龙 7(2CD)
幻想水浒传 1/2
画谜 REBUS
合金装备(2CD)
雷盖亚传说
Eternal Eyes
恐龙危机 1
生化危机 2(2CD)
生化危机 3
神佑擂台
Thousand Arms 2CD
Vandal Heart 1CD

### RPG 类型

001 太空战士 4
002 太空战士 5
003 太空战士 6
004 太空战士 7(4CD)
005 太空战士 8(4CD)
006 太空战士 9(4CD)
007 太空战士资料盘
008 宿命传说
009 幻想传说
010 永恒传说(3CD)
011 龙战士 3
012 龙战士 4
013 妖精战士 1
014 妖精战士 2
015 妖精战士 3(2CD)
016 妖精怪物篇(2CD)
017 阿兰多拉
018 阿兰多拉 2
019 暗黑破坏神(动画版)
020 寄生前夜 1(2CD)
021 寄生前夜 2(2CD)
022 时空之旅
023 穿越时空(2CD)
024 幻想水浒传 1
025 幻想水浒传 2
026 幻想水浒外传
027 幻想水浒外传 2
028 女神异闻录－罪
029 女神异闻录－罚
030 灵魂黑客(3CD)
031 特鲁尼克冒险 2
032 武神传说 ARPG
033Wild arms
034wild arms2(2CD)
035 星海传说 2(2CD)
036 北欧战神(2CD)
037 勇者斗恶龙 7(2CD)
038 银河之星(2CD)
039 银河之星 2(3CD)
040 钓鱼太郎
041 圣剑传说
042 异度装甲(2CD)
043 陆行鸟不思议迷宫
044 陆行鸟不思议迷宫 2
045 玛丽工作室
046 艾丽工作室
047 沙嘉领域篇
048 沙嘉领域篇 2
049 黑之剑
050 跨越我的尸体
051 武藏传
052 秘宝传说(ARPG)
053 波波古罗依克
054 波波古罗依克 2
055 波波古罗依克 3(3CD)
056 龙骑士传说(4CD)
057 巫术古代公主(RPG)
058 浪客剑心十勇士阴谋
059 玉茧物语
060 利加亚传说
061 梦幻骑士(2CD)
062 屠龙战记(2CD)
063 武士道列传
064 巫术合集
065 巫术
066 兵峰 RPG
067 勇者斗恶龙 4
068 凝望骑士 R
069 鬼神降临 ONI
070 勇者斗恶龙怪物篇
071 真女神转生
072 射雕英雄传中文
073 神来
074 修道院之迷(4CD)
075 怪物农场
076 怪物农场 2
077 数码爆龙 2
078 数码暴龙 3
079 人鱼烙印
080 格兰蒂亚(2CD)
081 仙界大战封神演义
082 黑眼睛诺亚
083 玛鲁王国人形姬
084 玛鲁王国人形姬 2
085 超级英雄大作战
087 棋魂
088 纯白预言者
089 猎人
507 封魔传奇(SCE,RPG)
534DIABLO
572 太空战士 1
573 太空战士 2

### SLG 类

090 三国志 2
091 三国志 3
092 三国志 4(中文)
093 三国志 5(中文)
094 三国志 6
095 三国志 7
096 三国霸王大陆
097 三国孔明传
098 少年兵团
099 毛利元就
100 天下统一
101 太阁立志传 2
102 太阁立志传 3
103 织田信长
104 武将风云录
105 战国群雄传
106 信长将星录
107 信长烈风传
108 维新之岚
109 忠臣藏
110 水浒传天命之誓
111 水浒天导 108 星
112 元朝秘史
113 封神演义
114 西游记
115 大航海时代 2
116 大航海外传
117 大航海时代 4
118 主题水族馆
119 主题医院
120FEDA2 正义纹章
121 超魔神英雄传
122 机器人大战 CB
123 第四次机器人 S
124 新机器人大战
125 机器人大战 F
126 机器人大战完结篇
127 机器人阿尔法
128 机器人阿尔法外传
129 机器人大百科(2CD)
130 基伦野望(2CD)
131 基伦野望资料盘
132SD 高达 G 世纪
133SD 高达 G-ZERO(2CD)
134SD 高达 G-F(4CD)
135SD 高达 G-if
136 真机器人战线
137 新世代机器人战记
138 新时代机器人战记 2
139 圣战士传说
140 真三一万能侠
141 真魔装机神
142 圣灵机
143 前线任务 2
144 前线任务 3
145 前线任务抉择
146 重装机兵 2
147 牧场物语(男孩篇)
148 牧场物语(女孩篇)
149 我的暑假
152 纵横七海
153 纵横七海 2
154 七大文明
155 七大文明 2
156 鬼魂力量 2
157 鬼魂力量 3
158 纯情可怜骑士团
159 梦幻模拟战 1+2
160 梦幻模拟战 4+5(2CD)
161 梦幻模拟战外传
162 万达尔之心
163 万达尔之心 2
164 幻想大陆黄金版(2CD)
165 召唤兽之夜(2CD)
166 画谜 REBUS
167 提督决断 3
168 天空镇魂歌
169SRPG 创造室
170RPG 创造室(2CD)
171 前进吧海贼
172 便利店之王
173 银河公主传说
174 宇宙战舰大和号
175 宇宙战舰 2(3CD)
176 秦始皇(中文版)
177 桃太郎大富翁
178 银河英雄传说
179 银英传大富翁(2CD)
180 星界纹章
181 沙罗曼蛇战略版
182 太空战士战略版
183 皇家骑士团 2
184 魔剑美神
185 魔剑美神 2
186 火魅子恋解(3CD)
187 卡片召唤师
188 红色警报加强版(2CD)
189 沙丘 2000
190 绝地风暴 2
191 上帝也疯狂 3
192 魔兽争霸 2
193 虎!虎!虎!
194 战斗国家改
195 新战斗国家
196 大战略
197 航空管制官
198 数码爆龙
199LMA 足球经理 2002
200J 联盟育成足球
201 战国梦幻
202 纹章传说
456 三国英杰传(中文)
506 3X3 只眼(3CD)
509 装甲骑兵(战略)
510SD 高达英雄传
511 高达一年战争(SRPG)
512 黑色细胞 2CD(SRPG)
513 升龙三国演义(战略)
530 新 SD 机动武者大战
531 星神(SRPG)
532 主题公园(模拟)
544 东京魔人学园绘卷 4CD
545 东京魔人外法贴 3CD

### AVG 类

203 生化危机(2CD)
204 生化危机 2(2CD)
205 生化危机 3
206 生化危机枪版
207 恐龙危机
208 恐龙危机 2
209 寂静岭
210 放浪冒险谭
211 合金装备 (3CD)
212OVER BLOOD2(2CD)
213 古墓丽影
214 古墓丽影 2
215 古墓丽影 3
216 古墓丽影 4
217 古墓丽影 5
218 钟楼惊魂
219 钟楼惊魂 2
220 钟楼惊魂 3
221 彩虹战队
222 彩虹战队 2(2CD)
223 彩虹战队 3
224 美国大兵
225 美国大兵 2
226 天诛中文版
227 天诛 2
228 鬼屋魔影 4(2CD)
229 恐怖反应(4CD)
230 恐怖反应 2(4CD)
231 影牢
232 苍魔灯
233 水痕之书(2CD)
234 金田一少年(2CD)
235 战栗之门(3CD)
236 神秘医院(2CD)
237 玛宫雅典那(3CD)
238 午夜列车(2CD)
239 阿空加瓜(2CD)
240 黑超特警
241 脱狱者(2CD)
242 迷失少年(3CD)
243 生存(真人 3CD)
244 极度深寒
245 回声之夜
246 毁灭公爵
247 快刀
248 三角洲 2
249 007 明日帝国
250 007 黑日危机
251 星战前传
252 僵尸猎人
253 恶魔人
254 鬼眼城
255 三角洲特种部队
256 MDK(过关)
257 彩虹 6 号
258 死亡陷阱
259 少年侦探柯南
260 青之 6 号
261 铳梦
262 双界仪(3CD)
546 欧亚列车(真人 4CD)
547 九龙风水传 4CD
562X 档案（4CD,AVG）

### 对战类

264 双截龙
265 高达格斗之王
266 高达格斗之王 2
267 卡普空合集 5
268 街霸合集(2CD)
269 拳王京
270 侍魂 1+2
271 斩红郎无双剑
272 天草降临
273 剑客异闻录
274 少年街霸 1
275 少年街霸 2
276 少年街霸 3
277 铁拳
278 铁拳 2
279 铁拳 3
280 格斗王 95
281 格斗王 96
282 格斗王 97
283 格斗王 98
284 格斗王 99
285 罪恶克星
286 漫画英雄 VS 卡普空
263 恶魔战士
287 恶魔战士 3
288WWF 真人摔跤
289 毫血寺一族 2
290 神佑擂台
291 口袋战士
292 三国无双
293 武士道之刃 2
294 饿狼传说 RBS
295 饿狼传说 3D 版
296 魂之利刃
297 兽化格斗 2
298JOJO 冒险
2993D 七龙珠
300 七龙珠真武斗传
301 伟大龙珠传说
302 真人快打合集
303 真人快打 4
304 超人学园钢帝王
305 斗神传 3
306 斗神传昂
307 月华剑士
308 私立学园 2
309 3D 街霸 2
310 七龙珠三合一
554 CAPCOM VS SNK PRO
558 海贼王 2（格斗）
559 通灵王（格斗）
564 乱马(格斗)
565 生与死（格斗）
574 高达格斗 G
575 高达格斗 W

### 动作过关类

311 吞食天地 2(双)
312 四人对战(双)
313 快速天使(双)
314 救火英雄(双)
315 格斗力量(双)
316 魔域战斧(双)
317 四大金刚(双)
318 卡普空合集 4(双)
319 星球大战(双)
320 名将(双)
321 热血亲子(双)
322 五星战队
323 油轮格斗(双)
324 神剑幽灵(双)
325 破坏城市(双)
326 美国队长(双)
327 洛克人 1
328 洛克人 2
329 洛克人 3
330 洛克人 4
331 洛克人 5
332 洛克人 6
333 洛克人 8
334 洛克人 X3
335 洛克人 X4
336 洛克人 X5
337 洛克人 DASH
338 洛克人 DASH2
339 米老鼠 20 年纪念
340 风之古洛亚
341 小龙 SPYRO
342 小龙 SPYRO2
343 粘土战士
344 大盗伍佑卫门
345 我是东巴
346 我是东巴 2
347 阿比逃亡记(2CD)
348 暗黑之心(2CD)
349 恶魔城
350 恶魔城历代记
351 蚁哥正传
352 飞龙 1+2(2CD)
353 魔法草猛 2
354 百事可乐人
355 骷髅头大作战
356 骷髅头大作战 2
357 古惑狼 1+2+3
358 悟空忍传
359 成龙
360 捉猴记
361 侏罗纪公园
362 人猿泰山
363 女战士 XENA
364 七喜小子
365 3D 吃豆
367 杀戮夜魔 2
368 时空游侠
369 沉默爆破手
370 电童
371 卡普空合集 2
516 蜘蛛侠 2(过关)
520 洛克人 X6
535 蛊惑狼 4
561 大盗武佑卫门 2
566 炎之料理人
472 玩具大兵
473 玩具大兵 2
474 玩具大兵 3
475 玩具大兵 4

### 射击类

373 生化兵人(双)
374 越南战役(双)
375 越南战役 X(双)
376 双打三合一(双)
377 星河站队(双)
378 1945 一代(双)
379 1945 二代(双)
380 海底大战争(双)
381 紫炎龙(双)
382 幻世虚构(双)
383 妖霸天下(双)
384 神枪特警 1+2(双)
385 沙罗曼蛇(双)
386 沙罗曼蛇外传(双)
387 实况沙罗曼蛇(双)
388 变形战机(双)
389 四国战机(双)
390 雷电 1+2(双)
391 雷电 DX(双)
392 雷电风暴(双)
393 雷电风暴 2(双)
394 苍穹红莲队(双)
395 怒首领峰(双)
396 彩京 5(双)
397 火枪英雄(双)
398 雷鸟 5
372 西部枪手
366 终极火力
399 第一猎手
400 R-TYPE
401 超时空要塞 PLUS
402 超时空要塞 VF-X
403 超时空要塞 VF-X2
404 可曾记得爱(2CD)
405 皇牌空战 2
406 皇牌空战 3(2CD)
407 攻壳机动队
408 魂斗罗(双)
409 魂斗罗 2
410Q 版坦克
411 坦克大战
412 火爆坦克
413 钢铁风云(坦克)
414 前线装甲(坦克)
415 攻击苏联
416 化解危机
417 化解危机 2
418 虎胆龙威 4
419 玛沙反击
422 钢铁记忆（枪版）
423 光枪闪电战(双打)
514 空牙 2001(双)
502 战区 51(双打枪版)
503 最高力量(双打枪版)
551 小飞侠(射击,双)
568 卡通枪手(双)
569 卡通枪手 2(双)

### 恋爱类

424 心跳纪念品
425 心跳纪念品 2(5CD)
426 虹色青春
427 彩之爱歌(2CD)
428 旅立之诗(2CD)
429 心跳放课后
430 心跳方块
431 心跳方块 2
432L 的季节
433 诞生 21
434 双面女郎(2CD)
435 拥抱季节(2CD)
436 森巴结它(2CD)
437 雪割之花(2CD)
438 凝望骑士
439 真爱物语 2(3CD)
441 逮捕令(2CD)
442 青色宝贝
457 心中回忆( konami4CD)
518 心跳 2 放暑假 2CD
543 心跳 2 学园祭 2CD
560 美少女梦工厂 3
563 同级生 2

### 体育类

420 大众高尔夫 2
476 特技自行车
478NBA 2003
479 篮球 1 对 1(井上雄彦)
480 山脊赛车 3
481 山脊赛车 4
482GT 赛车
483GT 赛车 2(2CD)
484 暴力飞车
485 极品飞车宝时捷
486 暴力摩托
487 暴力摩托 2
488 魔鬼电单车 2
489 古惑狼赛车
490 陆行鸟赛车
491 电车 GO2
492 爆走卡车
493 爆走兄弟迷你四驱
494 爆钓日本列岛 2
495 悉尼奥运会
496 库尔尼科娃网球
497 保龄球
498COOL 滑雪 4
499 三合一
5003 X 滑板大全
477FIFA2002
464 斯诺克台球
525 实况足球 3
526 实况足球 4
527 实况足球 5(中文)
528 甲 A 甲 B 联赛(中文)
529 足球自由人 2
533 足球小将
536 新世纪 GPX(2CD)
537 乒乓球大赛
552 实况足球 5 最终版
553 实况足球 2002 中文
555 足球小将 2
556 V8 赛车
557 V8 赛车 2
567 暴力飞车 4

### 其他类

443 米老鼠俄罗斯
421 樱花俄罗斯方块
444 未来俄罗斯
445DS 人生大富翁
446 围棋
447 国际象棋
448XI 中文版
449 街霸方块
450 IQ 方块
451 槌槌大作战 1
452 槌槌大作战 2
453 槌槌大作战 3
454 槌槌大作战 4
455 大家一起来找错
458 辣妹世界
459 赌城 2000
460 兔女郎 21 点
461 3D 弹子机
465 炸弹人合集
471 上海
466 战斗泡泡龙
467 泡泡龙 99
468 泡泡龙 4
469 天仙娘娘
470 同级生麻将
501 美少女大富翁
505 舞王
508 舞王 2
519 拉米乐队
521DDR5
522DDR 俱乐部
440 超级撞砖
538 雅利达经典 30 合一
539 美少女雀士 2
541 吉他
542 吉他 2
462 游戏王
463 游戏王 2
549 疯狂家庭(搞笑)
550 玲木爆发
548 GTA2
570 怪物工厂
571 疯狂大傻屋

## 游戏音乐大全，经典卡通音乐精选，8 元 / 张. 买十送一

001 太空战士 1+2 原声
002 太空战士 3 原声
003 FF3 永远的风之传奇
004 太空战士 4 原声
005 太空战士 4 钢琴曲
006 太空战士 4celtic moon
008 太空战士 5 原声 2CD
009 太空战士 5 钢琴曲
010 太空战士 5 亲爱的伙伴
012 太空战士 6 原声 3CD
013 太空战士 6 钢琴曲
014 太空战士 6 特别版
015 太空战士 6 伟大的终曲
016 太空战士 6 stars
017 太空战士 7 原声 4CD
018 太空战士 7 重奏版
019 太空战士 8 原声 4CD
020 太空战士 8 管旋乐
021 太空战士 8 歌曲
022 太空战士 8 钢琴曲
023 太空战士 9 原声 4CD
024 太空战士 9 歌集（含英文曲）
025 太空战士 9 钢琴曲
026 太空战士 9 重奏版
027 太空战士 9 原声 plus
028 太空战士虔诚的祈祷
029 太空战士神秘的旅程
030 太空战士风与火
031 太空战士龙与星
032 太空战士混音版
033 太空战士爱在成长
034 太空战士传奇
035 太空战士 1987-1994
036 太空战士 1994-1999
037 太空战士交响组曲
039 太空战士 10 歌集(含 FF7 歌)
040 太空战士电影版
041 太空战士战略版 2CD
042 双界仪
043 圣龙传说原声
044 勇者斗恶龙七 2CD
045 勇者斗恶龙六 2CD
046 勇者斗恶龙 6 钢琴曲
048 勇者斗恶龙 4
049 勇者斗恶龙 3
050 勇者斗恶龙 1+2
051 勇者斗恶龙 2
052 勇者斗恶龙 1
053 武藏传原声 2CD
057 时空之旅 PS 版
059 穿越时空 3CD
060 晶莹之露原声 2CD
061 前线任务 2 原声
062 圣剑传说 3 原声 3CD
063 圣剑传说 PS 版 2CD
064 浪漫沙嘉 3 原声
065 浪漫沙嘉开拓者 2
066 浪漫沙嘉开拓者原声 2CD
067 沙嘉开拓者 2 钢琴曲
068 放浪冒险潭原声 2CD
069 异度装甲原声 2CD
070 异度装甲重奏版
071 寄生前夜原声 2CD
072 寄生前夜混音版
073 火焰文章原声 3CD
074 圣战系谱交响乐
075 永恒传说歌曲集
076 幻想传说歌曲
077 银河之星原声
078 银河之星 2 永远的兰色
079 皇家骑士团 2 原声 3CD
080 梦幻之星 4
081 生化危机 1-3
082 生化危机混音版
083 生化维罗尼卡原声
084 Shining force3 原声
085 女神传说原声 2CD
086 女神传说混音版
087 龙骑士传说原声
088 格兰迪亚原声 4CD
089 格兰迪亚 2 原声
090 燃烧战车原声
091 寂静岭
092 Wildarms 原声
093 Wildarms2 原声 2CD
094 萨尔达传说 64 音乐
095 利加亚传说原声
098 阿兰多拉原声
099 梦精灵 Nights
100 梦幻模拟战精选
101 梦幻模拟战 3 歌曲集
102 梦幻模拟战 5 歌曲集
103 GT 赛车原声集
104 DC 宇宙第五频道原声
105 BASTMOVIE 歌曲集
106 吉他 2 代音乐集
107 DDR3 原声 2CD
109 恶魔城月下夜想曲原声
110 恶魔城血之轮回
111 恶魔城启示录
112 恶魔城音乐精选 2CD
115 游戏歌曲精华录 4CD
116 经典游戏交响音乐会 5CD
117 超级玛利 3
119 超级玛莉混音
120 机器人大战 F 原声集
121 机器人完结篇
122 机器人大战 α 歌唱集 3CD
123 机器人大战演唱会
124 心跳回忆 2 歌曲全集
125 心跳回忆 OVA 原声
126 心跳回忆奇妙圣诞
127 心跳回忆馆林见晴
128 心跳回忆 5 周年纪念
129 心跳永远在一起
130 滕崎诗织情人节
131 心跳回忆风之扉
132 心跳回忆虹色青春
133 滕崎诗织钢琴精选
134 心跳回忆原声歌唱集
135 大航海时代 2
136 妖精战士 3 钢琴曲
139 植松伸夫首张个人大碟
140 格斗王音乐精选(1994-2000)
141 PS2 保镖原声
142 科纳米游戏音乐精选
143 铁拳 TT 原声集
144 生或死 2 原声
145 山脊赛车 5 原声
146 拳王 99(2CD)
147 拳王 2000
149 太空战士 10 原声(4CD)
151 寄生前夜 2 原声 2CD
152RPG 经典爱之章
153RPG 经典梦之章
154 真侍魂
155 街霸 3 次冲击
156 莎木原声 2CD
157 莎木交响乐
158 莎木 JUKE BOX
159 刀魂一代
160 樱花大战 3
161 史克威尔游戏歌曲集
163GT 赛车 3 原声
164 历代圣剑传说精选集
165 恶魔城历代记原声 2CD
167 幽游白书 47 首
168 幽游白书最强系列
169 灌蓝高手 TV 版歌曲大全
170 男儿当入樽 26 首
171 新世纪 EVA 主题歌曲集
172 新世纪 EVA 原声集(3CD)
173 浪客剑心主题歌集
174 维新志士镇魂歌
175 明治剑客浪漫集
178 超时空要塞火爆精选
179 超时空要塞歌曲精选
180 超时空银河系网络榜
181 超时空主题歌插曲
182 超时空 15 周年纪念
183 超时空 15 周年单双组合
184 宫奇峻作品精华
185 宫奇峻卡通主题歌集
186 宫奇峻动画世界音乐篇
193 新世纪 EVA 特别版
198 中华一番原声歌唱集
199 TO HEART 原声歌唱集
201 浪客剑心追忆篇原声
204 乱马 1/2
205 秀豆魔道士原声大碟
206 秀豆魔道士主题歌集(2CD)
207 罗德岛战记原声集(3CD)
216 圣斗士星矢精选合集
218 高达 0080
219 高达 0083
220 高达 08MS 小队
221 高达 20 周年纪念
222 高达 F91
226 高达主题歌集(2CD)
227 W 高达原声大全 5CD
228 幽灵公主原声 2CD
229 幽灵公主交响组曲
230 剑风传奇原声
234 Sonic 大冒险
235 天空之城交响乐
239 FF10 yuna&tidus
240 恶魔城新古典交响集 2CD
241 恶魔城战斗乐曲集
242 骨头先生原声
244 寂静岭 2 原声大碟
245 飞龙 RPG 原声
246 DDR4 原声 2CD
250 皇牌空战 4 原声 2CD
251 梦幻之星在线管弦乐
252 街霸 2 管旋乐
253 女神异闻录罪 2CD
254D 之食卓 2 原声(2CD)
255 生化危机 3 原声(2CD)
256 燃烧战车 2 原声
257 龙之力量 2
258 ff others-7,8 代精华录
259 太空战士 Reborn (Fan Music)
260 太空战士 Anthology OSV
261 太空战士无限的梦幻
262 梦幻模拟战 2 原声
263 恶魔城 X 混音集
267 星海传说 2 原声(2CD)
268 星海传说 2 混音版
269 天诛原声
270 幻想水浒传 2 原声(4CD)
272 ICO 原声
273 幻想水浒传 2 管弦乐
274 幻想水浒传原声 2CD
275 星海传说 2 交响乐
276 妖精战士原声
277 妖精战士 2 原声
278 妖精战士 3 原声
279 龙战士 1 原声
280 龙战士 2 原声
281 龙战士 3 原声
282 龙战士 3 歌曲集
283 龙战士 4 原声 2CD
284 鬼泣原声
285 FF10 钢琴曲
286 黄金太阳原声
287 黄金太阳重奏
288 前线任务原声
289 前线任务 3 原声
290 格兰迪亚 2DEUS
291 格兰迪亚 2POVO
292 格兰迪亚 X 原声
293 王国之心原声 2CD
294 王国之心歌曲集
295 生化危机 2 原声 2CD
296 生化危机 2 重奏
297 生化危机 2 混音
298 光明 2 古代封印原声
299 永恒阿卡迪亚 2CD
300 WILD ARMS3 原声 4CD
301 异度传说原声 2CD
302 异度传说歌曲集
303 皇牌空战 2 原声
304 纹章传说原声
305 DDR 一代歌曲集
306 DDR2 歌曲集
307 鬼舞者 2 原声
308 三国 6 原声
309 波波罗克 3 歌曲集
310FF1+2 原声(PS 版 2CD)
311 幻想水浒 3 歌曲集
312 机器人大战 IMPECT 原声
313 机战歌曲联唱
314 三国 5 原声
315PS2 魂斗罗原声
316FF 经典音乐连奏
317 机器人 α 交响乐
318 超级忍 2 原声（MD 版）
319PS2 高达战记原声
320 红色警报原声
321 命令与征服原声
322FF10MTV
323 高达 SEED 歌曲集
324 樱花大战 1+2 原声
326 太空战士战略版 GBA2CD
327 宿命传说 2 原声 4CD
328FFX-2 歌曲集
329PS2 忍
330 龙战士 5 原声 2CD
331FFX vocal collection
332 三国 5 原声
333 雷盖雅传说 2(2cd)
333 幻想水浒传 3 原声 2CD
334 宿命传说原声 2CD
335 幻想传说原声 2CD
336 永恒传说原声 2CD
337FFX-2 主题曲全曲集
338 斩红郎无双剑管铉乐
339 火焰文章 776 原声 2CD
340GTA 罪恶都市全集（7CD）
341 星海传说 3 原声 VOL1(2CD)
342 穿越时空混音
343 暗黑编年史原声 2CD
344 火焰纹章泪指环 2CD
345Jet set radio
356HOLO 原声
357 无尽的沙嘉原声 2CD
358ZOE2 原声
359FF 交响音乐会 2002(2CD)
360 感染扩大 1 原声
361 感染扩大 2 原声
362 真女神 3 原声 2cd

# 游通社

## 编读往来

GAME AGENCY

各位编辑们你们好：

我是来自广西的读者谢依。我读贵刊已经有几年了，一直是你们忠实的读者，虽然我也看一些其它种类的杂志，但是最喜欢的还是你们的《电子游戏与电脑游戏》。是你们在我最失落的时候带给了我勇气，是你们在我失恋的时候给了我希望，是你们……

好了好了，言归正传我有几个问题想在这里请教各位大人！这问题就是我有一台GBA LINK可是近来看见了一种叫EZ的GBA设备，也可以烧制卡带。性能怎么样啊？性价比又如何呢？

广西 谢依

石田：

这位大爷看来是我们的老读者了，不过我们的杂志没有您说的那么神奇。您看的开心大概是正好心情愉快的缘故吧！当然我们的努力也是占很大部分的……哈哈（我在说什么呀……）。

关于您的问题，我们全体编辑部同志讨论了半天，最后得出了一个结论，GBA LINK不过是一种自己玩游戏时的DIY行为不要过分的追求这种玩法，但是如果您要是非要一个答案的，那么我来回答。要是按价格来看EZ似乎确实要比GBA LINK便宜一些但是，玩这种DIY最重要的就是产品的质量专业EZ的质量要比GBA LINK要好的多，所以还是重视质量比价格要多一些才好啊！

最后，我们也要感谢您多年来对我们杂志的关怀，在过一段时间我们就要重新改版了，我们会拿出比现在更好杂志来献给广大玩家作为回报的！

大哥大嫂你们好：

小弟我快要崩溃了！ 近来我一直在打三国无双3，入迷得厉害。每次看见孟获骑着威武的大象心里有开始痒痒，所以我要骑大象！但是没有象让我骑到敌本阵。我把敌人引到象旁边，想让他们把我方骑在象上的人打下来，这样我就可以快乐的骑大象了，可是敌人都好弱哦，被大象一撞就漫天飞舞。请问是否一定要引更多更强得敌人来把象上的人打下来？虽然这不是什么大问题但是我都快急死了！还有别的骑象的方法吗???各位老大快给我想想办法，多谢啦！

山西 林典

valkyrie：

哎呦哎呦，大哥大嫂？您老把我们都叫老了，我们都还是年轻人，（银英定义：人没有过30岁就还是年轻人）您别误会会！我们还都不老……大哥提不上，大嫂就更加的没有了~！

您老问的问题呢~我们经过整理给您个回答，虽然算不上什么准确回答，但是总胜过没有……您老要是实在费劲不行就跟着祝融大姐吧！她在游戏进行一定时间后就会杀向敌人本阵！然后，撞墙后就会停下来，这时肯定会有不怕死的英雄们把她敲下来，此刻您老就这么一蹁腿儿上了大象，象蹬就立马入手了。我们还有位朋友得到的方法更逗，骑着象刚冲到门口却被小兵给打了下来，随后被围殴之根本没机会上象。可突然发现敌寨里面有一头象，管他呢，进去就爬上去了，结果象铠就这么出现了，根本不用骑着象往里冲。这就是人品的问题啊……！

电电编辑部的全体编辑们：

你们好。我是《电子游戏与电脑游戏》杂志的忠实读者……汗……这种开场白好象实在太老套了……没办法本人第一次写这种东西完全没有经验就只能这么着了……大伙凑合点吧……

其实也并没有什么特别要说的，只是偶尔有了这样作的想法。于是便有了下文的诞生……

我觉得……电电变了……变得很是陌生，不在是我以前认识的那个老朋友了。很怀念"梦圆"……那里曾经是同好们交流游戏感受的圣地……几乎每一篇文章都是那种触动读者心灵的美味……是大家放飞梦的地方。但是现在……这片圣地早已不复存在……取而代之的是那些看了之后都不会有任何感觉的不知道该如何称呼的东西……

所以我今天写这篇的目的就是想叫大家回忆起当年的日子，那个另我们激动过无数日子的时光！信笺虽短但是意义颇深，今天我会这样讲以后我也会这样讲！

杭州 田灼森

葵双叶：

这位读者先生看来是我们的老读者了，我们在过去的几年中取得过的成绩是有目共睹的。可是，市场竞争激烈的现实下我们也不得不把这本杂志的风格换一换，这样才会有与同类刊物的竞争力。您说的事已经过去了，我们除了十分感谢您多年来的支持之外就是把这本杂志作好。虽然这句话有点老调但是包子不饱是人心，我们以后会继续加油加油在加油（不是汽油）！直到作出叫大家都满意的刊物为止！大海航行靠舵手，游戏指路靠双电……（石田：拉，拉，拉……下去，堵住嘴）



编辑们您们好：

我是一个普通的不能再普通的游戏玩友，我在此写这一封信是来诉苦的！现在的游戏真的是失去了很多的乐趣！记得几年前连街机摇杆都碰不到的我，每天坐在游戏厅中看着人家手中攥满的铜币心里就难受的不行！那时我的年纪才6岁，不过我感谢上天给了我一个玩游戏的机会。我不后悔我玩游戏，如果上天在给我一次玩游戏的机会的话，我还会选择这条路。要是一定要给走这条路加上个期限的话我希望是100年……人类是种容易被迷惑的动物，游戏就是其中一种。很不幸我走上的就是这条游戏之路！有时睡觉在梦中会出现两个人影，一个是天使，一个是恶魔。这两个家伙一个吵着"玩吧玩吧！不要管什么作业考试尽

下期《电子游戏与电脑游戏》还会继续改版，请读者朋友们继续关注。通过我们大家的共同努力相信一定会把我们的"电电"越办越好的！同时也期望广大读者能在我们改版过程中给与关注和建议，来信请寄：北京市清河邮局062信箱 《电子游戏与电脑游戏》编辑部（收） 电子信箱：tvandpcgame@yahoo.com.cn

嗒嗒揭示板

TV&PC GAME

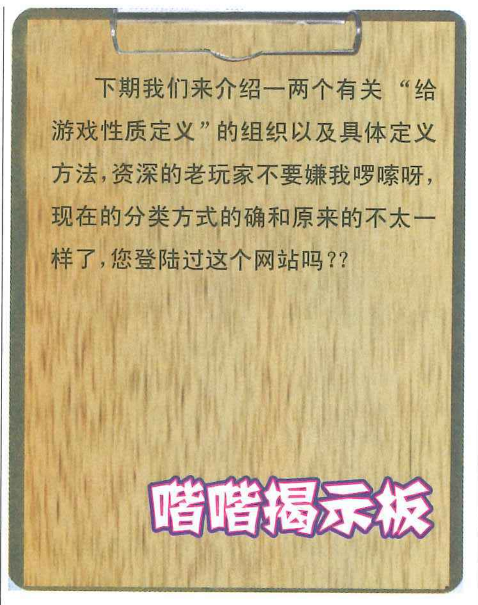
情的玩吧”！另一个长白翅膀的小家伙温柔的对我说“不要只是贪玩，要要学习一下也是必要的”多年来我就是在这种吵闹之中长大的…… 多年的游龄使我积累了很多的实践经验，也使我懂得了许多做人的道理，人生如同游戏一样，要作好一个人就要先从游戏中开始。当然这是我一个人的人生观！我不求人人理解我，只要有一群同样和我一样爱好游戏的朋友理解我就够了……

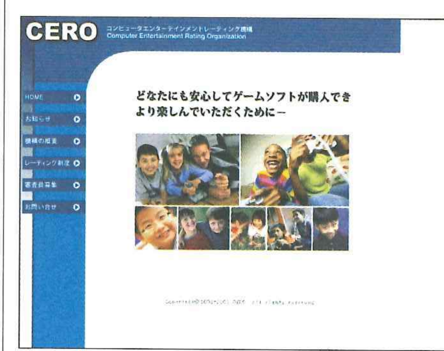
我玩游戏时是十分重视心情的，手里拿着手柄时是我最幸福的时刻。话说多了也没有什么意思，就到这里吧！我要去打游戏了……

北京　姜斌

valkyrie：

您等等先别走，我们还有话要说！从信里看来您还是在上学的学生吧！在这个年龄玩游戏也要有节有制，虽然可以适当的玩些游戏但是还是要以学业为重。我当年也是这样过来的！劳逸结合比较好，您老能在我们这里诉苦真是为我们脸上贴金，今后我们的杂志要改版，肯定是会越改越好的。您除了诉苦之外还是希望能常来我们这里坐坐，让小的们为您倒水端茶……




## 大变～！编辑部遭受 18 禁 GAME 逆袭！！

最近，valkyrie 总能陆陆续续地接到一些读者寄来的询问 DC 上即将发售游戏的问题来信。了解的少一点的读者多半会问：“真的要发售 18X 游戏吗？”之类的问题。而熟知世事的朋友则会询问具体游戏的内容：“都要出什么啊？就告诉我一个好吗？”“有画面了吗？”“谁的人设？”之类的问题……

是啊，想想是有些不公平，同是 18X 游戏，为什么《沙滩排球》就能够成为诸多杂志的封面题材而其他的只能被避而远之呢？这除了《沙滩排球》是在开发后期被定位为 18X 游戏并杀得国内杂志一个错爪儿不及以外，还有就是其知名度的问题。

那天看信的时候，我突然想到了一个问题，那就是：大家对 18X 游戏都是怎样的印象呢？于是展开了全方隔离调查，并冒着被众小编 XX 的危险，将他们所说完全刊登出来。

早上遇到了石田，在公共汽车上碍于人多，揪着我的耳朵小声地说到：18X 游戏是一种非常淫荡的赤裸裸的极度暴露的演出……XXXXX（省略 N 字）

带着石田硬塞进来的一脑子 XX 语句，单位大门前看见了葵，于是……

葵双叶：（看着蓝蓝的天空）从某些方面来讲……值得一试。

不知道他究竟尝试过多少次，或者根本就没听清楚提的问题……。假设他真的是用心回答的，那么这个某些方面又作何解释呢？……算了，寻找下一个目标吧……

时间：下午 16 时 15 分左右：

工具：OICQ

对象：我和 AKXS

内容：如下（阅读顺序是由下往上）

(2003-04-15 16:17:42)　AKXS

大家都会麻木的……

(2003-04-15 16:12:03)　valkyrie

什么？

(2003-04-15 16:16:39)　AKXS

会麻木的……

(2003-04-15 16:10:10)　valkyrie

这……别给我告主编去……

(2003-04-15 16:10:10)　AKXS

……-_-b 那复杂来说呢？

(2003-04-15 16:14:39)　valkyrie

简单来说……就是你印象中的 18X 游戏是怎样的……？

(通过服务器中转)

(2003-04-15 16:08:43)　AKXS

??? 摇头 ing...

(2003-04-15 16:13:22)　valkyrie

那个，就是那个……你明白吗？

中午吃饭的时候，看见九十九跟小苗狼吞虎咽的样子带出他们十分兴奋的感觉，如果这个时候问，想必会得到比较正经的答案吧……？于是：恩……你们觉得 18X 游戏是……九十九：“忍”者的游戏！！你们都要忍住啊～！小苗：开始了……又开始了，精神崩溃的开始呀！

是呀……崩溃了。

……

回家的路上，将大家的意思总结起来，那就是：18X 游戏的出现对人来说是一小步，而对人类来说则是一大步……

恩恩……我是很满意这样的说法了，恩？什么？你问我？恩……如果是我的话，大概会说出：“学与玩”这三个字吧。其实呢，根据以上的谈话来看，大家可能都把我当成一个淫荡的人了，其实……是他们自己的大脑淫荡才是啊。所谓的 18 禁画面不光是那些会有 XX 画面出现的游戏，还包括有恐怖，暴力，血腥等等因素再内的，不适合 18 岁以下人群的游戏。

悲观的来看，国内玩家对这方面的规定不是很明确，自己也不具备分别那些为违禁游戏的能力，尤其是带有恐怖、暴力、血腥的这一类。大家看看上面被我询问的家伙门吧……他们就是在 18 岁以前就成为这种不完全体制下的产物。

一般在游戏的包装上都用红红的三角型的一小块地方特别标明“这个游戏有恐怖画面”等等，不过呢，伟大的 D 版事业一般都会对这种东西保持忽略态度，即使有一个半个印上去了也是模糊不清了。没见过的玩家可以去游戏店里看看 NGC 的盘，找找生化危机系列游戏，那上面都应该印有这个才对。

其实呢，就这种硬性规定来区分游戏实在是有些勉强，有些历史事件更是让人费解，我们来回顾一件比较有意思的事情，那就是早在 1997 年 1 月 31 日发买的，由已故游戏厂商（因为合并而消亡）SQUARE 制作的超级 RPG 大作《最终幻想 VII》，就当时而言，这款游戏无论从画面还是系统还是剧情来将都超越了玩家所能想象到的界限，更被当时业界称为 RPG 史上的里程碑。即使到了现在，其魅力仍旧留在无数心中，日刊 FAMI 通上累计玩家投票前十位排行第九。就是这样一部游戏，被当时欧美某组织列为 18 禁游戏，原因是：青少年无发正确理解其厚重的世界观。这事情无论现在还是当时看来都另人不可思议，但是它确实发生在游戏史上……

这期呢，我先把许给大家的承诺履行了……

看看下面的游戏画面吧：

### キャロットへようこそ!!3

类型：AVG






### 魔女的茶会

类型：AVG






### 白诘草话

类型：电子小说






下期还会有以上这些游戏的周遍展示啊～！

同仁小说馆

# 命运的交叉点——飞泽阳平和他的女友们

文/MD2 责编/valkyrie

（接上期）“呵呀，失礼，介绍一下。咳。这个可爱的孩子是我儿子。”

“…………儿子……？”

“呼，来，优作，看爸爸这边——”阿雪随手又是一张。

咔嚓。

“……………………”

声音很清楚的听到，但大脑拒绝转化为意思。

儿子？

妈妈？

…………爸爸？

“‘爸爸’?！”阳平猛的反应过来。

“果然哪，男孩子还是比较像父亲。”阿雪很满意的评论道。

阳平头晕目眩，双眼失去焦点……

“怎，怎，怎，怎怎么回事…………?！”

“说过啦！我怀了阳平的孩子。”

“可，可是你说……你说问题都……都解决了……？”

“是啊！这不是解决了嘛——我回老家，自己生下优作，抚养他。”

“这……”

“啊，抱歉”，阿雪冲优作笑笑，“是我，和‘优作君’一起解决的才对。”

“这，这这————！”

“你以为是由香姐的孩子呀？不是啦，刚才只是拜托她带一下而已。”

阿雪从茫然自失的阳平手里接过优作。

（茫然自失——呆气，完全不明白情况，失意的样子。“其实，等在考场上拿到离散数学考卷的时候，你就知道这四个字是什么意思了……”——经验者谈。）

…………当了…………父亲？

我？

…………噩梦。

“怎么了？阳平？脸色不好呀。”

“…………”

阳平看着自己的手，目光呆滞。

“喂，是飞沢阳平先生吗？”

“……啊？噢噢……我？……你这是？”

“啊？”

“不，不是……你急着见我是……”

这，难道象肥皂剧里一样……

见面，说明，认亲，见双方家长，结婚…………

…………想象不能。

“就是让你看看孩子呀。”

“那就是说……”

“说什么？”

“不，这个，我——”

嘀——

阳平的呼机响了。

——“老地方，速来，美奈子。”

美奈子？

这是……

“噢？你有事？”

“不，我……”

“阳平还配呼机？”



“因为没买手机所以先……”

“一定是约女孩用的。”

“是啊…………不，不不不，是方便哥们找我！”

“是吗？”阿雪趁机拿过呼机，“……哎嘿，你有叫‘美奈子’的男性朋友啊？”

“……不是，这个……”

“还挺忙。”

“不是，真的，阿雪你误会我了——”

“行了，不打扰你了，快去吧，我也该走了。”

“走？可……”

“说了，只是见见你。”阿雪起身，“来，优作和爸爸说再见——拜拜——”

“拜……拜……”阳平勉强挤出僵硬的笑容。

“那我走了。”

“等……等等！你住哪里？”阳平慌忙站起拉住阿雪。

“啊，我先住旅馆。”

“我……回头去找你……”

“我还要去见别的亲友。”

“那……明天……”

“嗯，回头再说吧。”

“阿雪……”

“走啦。撒由那拉。”

阿雪走出茶店。

一片寂静。

“…………”

阳平呆站在原地好半天。

“第二次了……今天在这个坐位上……”

pm5:10

公园，

阳平特地换了件便服才赶来。

（果然，王子和青蛙间的区别是体现在细节里的。）

远远就看见秋叶美乃子站在那里。

茶色连衣裙配上纯白外套，标准的“清纯美少女”。

路过男性的回头率是百分之百，很多人围在远处，即使是女性也不免用嫉妒的眼光打量美奈子。

（秋叶美奈子，大手通贩社——奥塔母立夫公司社长的独生女，芳龄18涉谷圣女学院2年。按理说是3年级，但高一时因为身体不好，病休了一年。“迷之美少女”。和阳平相处了一个多月，了解不多，但很奇怪的，她非常中意阳平。“唉，受欢迎男人的烦恼别人又怎么能了解”——发言人，迷之f氏）

“呀，久等了。”阳平“本能的”露出笑容。

“啊，我也是刚来。”明眸皓齿，美奈子的微笑确实迷人。

围观的人看到帅哥靓妹的组合，都知趣的走开了。

“怎么？”

“呀，下次约会……选别的地方比较……”美奈子看周围。

“哈，抱歉，是公主殿下太引人注目了。”

“呼，阳平君也是……但，等你的时候其实也挺快乐的。”

“哈，下次一定早来。”

“呼呼，那，走吧。”

两人挽着手离开，公园里剩下的情侣一片沉默。

街。

“今天去哪里？看电影如何？”

“嗯……今天不行，要带你见一个人。”美奈子微笑。

“谁？”

“秘·密。”

“……你的朋友？”

阳平有点警觉，和涉圣的校花交往本身就有危险……

“……”

“我认识的人？”

又或者是以前被我甩了的女孩来捣乱……

“哎？阳平君不认识的。等一下我会介绍的。‘那人’有话要对阳平君说。”

“……啊？”阳平的笑容消失，“那……他是要……”

打架的话先作准备活动，吵架的话先把耳朵堵上…………

“我不方便说，到时你们自己……”

“你……很生我的气？”阳平试探的问美奈子。

居然联络我的仇家……

“生气？为什么？”

“不，没什么……”

“哈哈，阳平君好奇怪啊。”美奈子笑道，“见了就知道啦。”

pm:5:20

西武A馆。（类似上海那个杀人广场的昂贵地方。）

路边停着一辆白色林肯。

“啊，稍等。”

美奈子朝林肯跑过去。向车窗里挥手。

司机下车开门，一个40岁左右的男人走下来。一身高级西装，一看就是公司社长一类的人物。

“父亲，介绍一下。”

“哎……?！”

阳平一惊。

“父亲，这是我的飞沢阳平君。阳平君，这是我父亲。”

“哈，初次见面，我是飞沢阳平……”



店的高峰绫送花，结果因为三次的抢劫，被叫去问话，行踪暴露。目前笛田正生秋叶的气。高峰绫是隆士的姐姐（《迷子》）。鲸井刑事是雨宫的上司（《御宅族刑事》）。三次是牛尾的老部下（《嫁错郎，入错行——牛》）。

三人落座。

气氛紧张。

"飞沢君。"沉默半晌，秋叶终于开口了。

"啊，是。"

"昨天，美奈子突然说有喜欢的人，说和他很合的来。"

阳平慌忙鞠躬。

秋叶看了一眼阳平，转身回车上，"上车吧。"

"哈？"

"爸爸说希望我们去公司一起聊聊。"美奈子也有点紧张。

"那个……我还有其他……"

马上就是和亚美约好的时间了，这……

"嗯？"

"当然我应该来，可，确实有极其重要的人……"

"谁？"美奈子不安。

"朋友……当然是男的。"

"啊……可是父亲只有现在有时间，拜托，阳平君，就来一会儿。"

"啊，是……"

没办法了，船到桥头。

阳平和美奈子上车。

"车，真棒……"

阳平紧张。

"…………"秋叶瞥了阳平一眼，没说话。

"那个……这是去……"

"去我爸公司。"美奈子握住阳平的手。

"噢，是……"

pm5:40

奥塔母立夫公司，顶层。

豪华的社长室，可以直接俯视视街道。一看就知道地价了得。

"阳平君，坐吧。"美奈子带阳平走进来。

"啊，是……"

秘书端上茶来。

（秘书，笛田真美江，秋叶雄三的情人。刚才秋叶瞒着她去给首饰

"是啊。"美奈子稍稍脸红。

"没想到啊，第一次。这孩子一直很恋家，所以我和她妈都吓了一跳。"

"那是……"

"是啊，18也是到年纪了。我原来介绍了很多男孩给你，可……"

"那不一样的，父亲你给我介绍的人都是学业优秀，礼教良好的精英人物，但……说实话我不喜欢。"美奈子抗议道。

"的确……女儿大了，和我想的不同，很正常。愿意自己选，我也……没意见。"

"哈。"

哦？看来形势还可以……

"怎样？父亲选的'百人队'和我选的阳平君，那边更有魅力？"美奈子有点自豪。

"哈哈……"

阳平只能傻笑。

"……嗯"，秋叶打量阳平，"你是绿山3年？"

"是。"

"明年考大学，然后……"

"啊，这个，我还没完全决定。"

"……噢，这样。"

"是。"

秋叶想了一下，转向美奈子，"美奈子。"

"是？"

"你，离开一会儿。"

?!

"…………为啥？"

"我想和飞沢君两人单独谈谈。"

不妙。

"为什么我要离开?! 这是我的男朋友，不是吗?!"

美奈子急了。

"有些重要的事要谈，以后会跟你说的。"

秋叶看美奈子。

"……是，谈完了叫我。"

美奈子投降了，离开屋子前，她特意看了看阳平。

阳平报以'没事，放心吧'的眼神。

没什么事啊……其实我也紧张啊。

屋里只剩秋叶和阳平两人。

"…………"

"…………"

不幽默的气氛……

"你，和我女儿，进展到什么地步了？"秋叶打破沉默，单刀直入。

"啊？"

"直说无妨。"

"不……这个……"

（挖哈哈，大家表想了，有一个月就是日本公主都一定已经被阳平搞定了！）

"算了，看到她这样子，我大概也知道了……"

"不……其实……"，小声，"……刚刚kiss过而已……"

（呃，…………老大，是不是真的…………）

"……你双亲是干什么的？"

"我双亲……这是我自己的事。和我家人没关系。"

"唔……和我女儿交往的人，他家里的情况我有必要知道。"

"……………"

"不想说吗…………？"

"……我父亲在医院工作。"

"嗯……也有点像。"

"啊？"

"学者家系的孩子，都有类似的气质，你也是。"

"啊，过奖……"

其实我爸是医院的管理人员……

"有兄弟吗？"

"哥哥和姐姐。"

"那他们……"

"哥哥已经独立到外面干了，姐姐留学中。"

（飞沢家成员：

父——周平——涉谷中央医院勤务

母——和子——主妇

长子——恭平——地方银行勤务

长女——贵子——yigilisi 留学 ing，大3

次子——阳平——绿山3年，目前ss用gamesoft《街》出演ing

"嗯……你想继承父业吗？"

"不，这一层还……"

"想过吗？以后干什么？"

"我……应该是考大学吧。"

大学里还有更，更，更，更，更精彩的'淫生'在等着我，怎么能马上就忙于朝九晚五的生活……

（原文如此，有趣。）

"这样，恩，我……15年前白手起家，艰难创业，6年前公司立住脚，建了大楼，现在一切总算上了正轨。"

"是……"

"但……也不是没有担心。"秋叶看阳平。

"…………"阳平咽口水。

"如果有一个儿子的话……现在只有美奈子，以后继承的事，不好办呀。"

"…………"

"那孩子什么也不说，我和她妈忙着给她介绍了不少男孩，都不中意。结果，倒是你……"秋叶自嘲的一笑，"……让她选中了。"

"…………"

老爷子不甘心吗？看来……

"飞沢君。"

"是。"

"我看你是个可信的人，不如现在就和你实说了，希望你能……"

"…………"

果然，希望我滚，不要干扰美奈子的前途。这可…………

"其实，飞沢君，我希望你能和美奈子早点儿'成婚'。"



九十九：I……I like you~！

＊终于投入了梦寐以求的工作中，比想象的要紧张许多，感觉每天的睡眠都不太够…不过，我会努力的！拜托各位多支持我，你们就是我的动力!!

＊最最希望的是收到数也数不完的读者来信（如果第一封是mm就完美了^^），最喜欢的游戏是Street Fighter，最信赖的品牌是SONY，最崇拜的歌手是FayeWong，最……

＊来到编辑部之后才知道自己像个火星人，竟然不知道什么是《AZU漫画大王》（- -#）…多亏在valkyrie的帮助下，我才返回了地球。不过总算是没有白去火星一趟，明白了地球不是那么好混D~



＊现在开始有一点理解为什么大家都喜欢《AZU漫画大王》，每天睡前都强行借阅静寂兄的《AZU漫画大王》，虽说已经看了数遍，但每次看都会笑出声，而且明显发觉我的睡眠对这本书有了依赖性。

＊还是《AZU漫画大王》，好喜欢大阪@_@，不知道这种傻傻的女孩子在现实生活中存在吗？

*3D格斗一向苦手，最近破天荒地对VF4 evo产生了兴趣。由于以前没有碰过VF，所以就算入门还要相当长一段时间。小苗倒是天天与一些同好切来切去，知道我的打算后邀我一战，不用考虑，拒绝先，练成以后再打击他的嚣张气焰…

葵双叶

时间的流失带不走心中的希望，这虽然不是我第一个说出来的，但确是我现在心情的反映。有时候真的不知道要说些什么，但是有时候却说的太多，不知从何开始，人生活在这个世界真是很奇妙，各种思想充满了脑海，你真的不知道下一秒会是怎样的感觉，而希望它会是好的，至少我是这样希望的，但事情远远不是我所希望的那个结果，虽然我已经尽了全力，事情还是向着其他的方向前进着，不曾改变什么。所以我决定不再去强求，只要顺其自然就好，虽然这样没有挑战性，但是可让我的心更加平静，犹如静静的躺在宽广的大草原上，而微风轻滑过我的身体，带走那份不安与困惑，使我能更加清楚的看见原本的自己。（つづく）



AKXS

某年某月某日（不记得了），一个阴冷日子，天空隐隐约约露出一丝阳光，空气中弥漫着淡淡的药味（防非典）。这是一个注定要“砍价”的日子……。带上钱包，拖着沉重的脚步，出门上街。在经过长途跋涉后，我又出现在那家熟悉的店铺里。“老板，那东西到了没有？”“嗯，请往里走”在老板的引导到下来到某暗之小屋。其曰“今天刚到的，平装的400块，精装的1000块。”我痛苦的一笑，掏出钱包拔出一把毛票，“给我来张……”。



手里揣着PS2之阿努比斯，望着被掏空的钱包，心中有一丝满足。便宜的正版不是天天都有的，但对于我来说是再好不过了。有游戏玩万岁，游戏万岁，编辑部万岁……

静寂星海

当我被隆隆的铁轨声惊醒的时候，当我睁开双眼遥看远方的时候，眼前出现的不再是南方那连绵的群山，而是沉浸在清晨薄雾中辽阔的北方平原……“北京，电电……”这些还好象还是在昨日梦中闪动的精灵，如今却变得清晰可见……

来编辑部已经有两个多星期了，在忙碌而愉快的生活当中，认识了很多电电的老编辑和像我一样的新编辑，大家相处得非常融洽。经过这一段时间的工作我也学习到很多新的东西，由于日程总是排得满满的，当然也无暇好好享受休息的时光，虽然有些疲倦，可每当看到手机短信中朋友发来温暖关切的祝语时，我想我必须更加努力！

前日清晨，我在住所阳台上享受明媚的春光时，突然发现在天空中有一根随风而飘的洁白羽毛，在上升气流的推动下越飘越高。我静静地看了许久，直到刺眼的阳光将洁白的羽毛完全包围……就好象《阿甘正传》中的经典场景，一切都那么真实……



石田：行路难（男）？

近几天的天空阴沉沉的，不时会刮过一阵旋风，里面夹杂了些黄土沙尘呼的一下扑到了人们的脸上。“呸呸”吐出几口砂，才发现夏天快来了……，风砂对我的影响实在是大了些，上班来的路上由于是骑自行车所以顶风爬坡略显吃力，刚刚走到单位的门口，就必须立刻戴上口罩。否则就有吃闭门羹的危险。虽然经过证实口罩对于防治非典作用不大，但是我们只是为求得一时心理安慰……但愿我平安。

本月迎来了不少新同事，编辑部的气氛一下活跃了起来。每日都可以听到不同嘶哑的声音发出的歌声……这种声音具有回复体力得神奇功效，我们唱的无非是些游戏的主题曲，但曲中词牌却给改动了不少。至于歌词到底是什么？这点还是保密的。不到编辑部来的人是不会体验到此中乐趣的……



小苗

■编辑部新人小苗参上，PS2《寂静岭3》欧版试玩中。

■巨星陨落，沉痛悼念优雅哥哥张国荣。

■惊觉自己置身文字的海洋中，上班PC，下班短信。发现爱情有时徒有虚名，手心忽然长出纠缠的曲线。



valkyrie：I wish I am a...a bird...

活活，由我带动社内开始了一次《AZU漫画大王》的热潮。大家不如在闲暇至于也去找来看看吧，都是4格的风格，而且十分搞笑。对了，差点忘了介绍一下我的新同事九十九、小苗和静寂星海了，前两位均是格斗游戏的达人，后者在RPG和美术方面均有造诣，这次的小编形象就是其根据每个小编的特点绘制出来的。

这个月啊，无论如何都有必须提到的事情，那就是SARS啊，并不是说我害怕或是在意，主要是因为那天看见坐地铁下班回家的朋友一个个都被口罩裹得严严实实的样子，顿时觉得SARS还有蛮有影响力的啊。编辑部里的石田和小苗率先戴上了口罩，起先都是白色的，据说石田和小苗经常搞混自己和对方的口罩（汗。。。），后来石田换了个蓝格格的口罩被小苗称为“非典型时尚”……在这里也提醒大家多注意安全了。

那天给一个被封印在学校里的兄弟去电话，并且询问状况，无意中谈论起了生化危机中T细菌的传播途径和可怜的浣熊镇的命运……

我：“如果你处于浣熊镇，你会像STARS小队队员那样吗……？”

他：“不……不会……”

我：“那你会……？”

他：“刨一坑儿把自己埋了，或者找棵歪脖儿树吊死……你呢？”

我：“我……？我……我希望……”

